
MangaZone
14
2ª Epoca
Diciembre 1998
450 Pts.
漫画ゾーン
BERSERKER
Entrevista con
Shingo Araki
el autor de los diseños de
Saint Seiya
La ecología
y el manga
Cuando la
naturaleza
sí importa
Vampire
Savior
Darkstalkers para
PlayStation
Vampire Hunter
CAPCOM se anima de nuevo

# SUMARIO

**Portada:** *Vampire Hunter*


2. **Sumario**
3. **Editorial**
4. **Noticias:** ¡Tomad novedades!
10. **Pasen y Lean:** Todo manga, todo interesante.
16. **Rol Master:** *Record of Lodoss War (III).*
18. **Figúrate:** Mejorando lo presente...
20. **Juegos:** *Vampire Savior EX Edition.*
23. **Vampire Hunter:** CAPCOM de nuevo en anime.
29. **Manga y ecología:** ¿Incompatibles? En absoluto.
34. **Animelomanías**
35. **Entrevista:** Shigo Araki en Barcelona.
38. **Juppun:** Entrevista con ¿Gaudy?
40. **Correo MangaZone:** E-mails a go go.
42. **Star Wars:** Lo último en manga.
44. **Slayers:** Por si faltaba algo, aquí está el manga.
46. **SD:** yinguel güels yinguel güels...
47. **Pasen y Vean:** Para que sepáis qué ver estas Navidades.

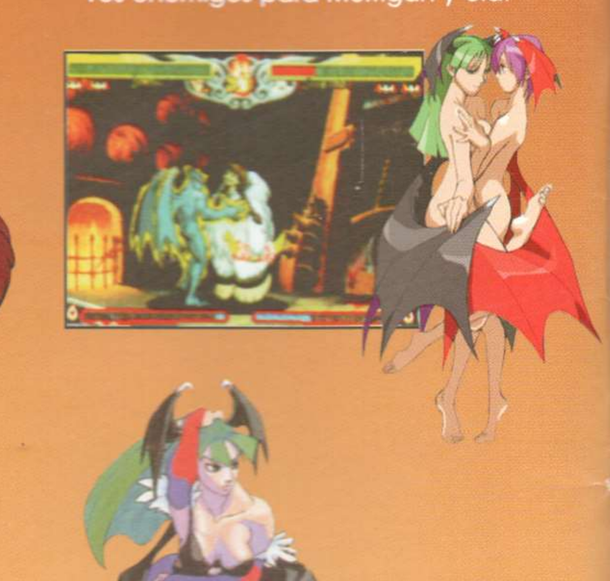


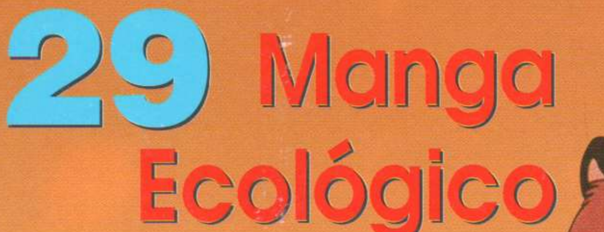
## 4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

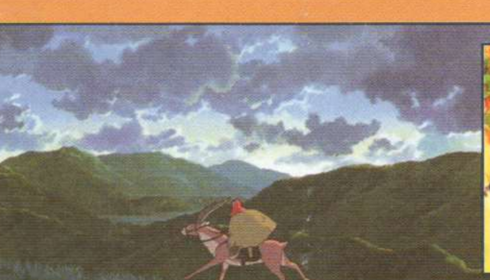
## 20 Vampire Savior

La última versión de la saga de juegos de lucha aparece para PlayStation. Nuevos enemigos para Morrigan y cía.






¿Quién ha dicho que los mangakas no se preocupan por el medio ambiente? Aquí tenéis múltiples ejemplos de lo contrario.








## Pasen y Vean

¡Cómo se está poniendo el patio! Cada día más y más lanzamientos, ¡esto se anima!






Selecta Visión nos ha proporcionado uno de los animes de última hornada. Aquí lo tenéis de arriba a abajo.

## Vampire Hunter

## STAFF

**Edita:** Berserker, S.L. Ediciones
**Productores Asociados:**
Equipo Berserker
**Editor Asociado:**
Jose Javier Martínez
**Directores Ejecutivos:**
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
**Dirección Artística:**
Equipo MangaZone
**Redactor Jefe:**
Jose Javier Martínez
**Investigación y traducción:**
Luis Alís Ferrer
**Infografía:**
Equipo Mangazone
**Maquetación:**
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Sergio Almagro

**Colaboran en este número:**
Carlos "yuuuum, qué culito, Sergio ^_^" DarkMind
Luis "quiero irme a Dublín a ganar una pastaaa" Alís
JJ "el increíble hombre maquetante" Martínez
Eva "¿¡que habéis perdido mi artículo!?" Martínez
Jacobo "¿Flag Fighter? Será Casp Fighter" Molins
Gabri "¿me vas a pagar? ¡dame, dame!" Del Río
Daniel "una gitana me ha robado la cartera" García
Mae "¿que eres JJ quién?" Fernández
Pedro "¿y ahora qué hago?" Almagro

**Agradecimientos:**
A Keiichi por su artículo sobre Slayers, que cuando le dijimos que se lo íbamos a pagar balbuceaba incoherentemente, y de nuevo a Selecta Visión por todas las facilidades que nos dan para hacer nuestro trabajo. Y a Norma Editorial, en la persona de Oscar Valiente, por estar ahí. ¡Qué aburrido sería todo sin vosotros!

**Lectores:**
Como siempre, en cuanto decimos que sorteamos algo, todos a escribir como buitres, ¿eh? Hasta por e-mail nos respondéis a la encuesta. Pues ahora nos quedamos nosotros los regalos, ¡hala!





IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain

DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997


# Editorial

Increíble pero cierto. Otro MangaZone más, y eso que luchamos contra viento y marea (algún día publicaré mis memorias y os enteraréis de cómo está el patio). En este número, pese a la proximidad con nuestra hermana pequeña Fan Magazine, no nos hemos resistido a publicar un articulazo sobre *Vampire Hunter*, la última producción animada basada en los famosos personajes videojueguiles de CAPCOM. Por cierto, qué chula ha quedado la portada, ¿eh?

Pero no sólo eso, no señor, sino que además nos adentramos en el mundo de lo experimental para ofreceros una visión diferente del manga y el anime: la de defensores de la naturaleza. Sorprendente cuanto menos, ¿no? Y es que siempre buscamos lo mejor para vosotros, no os quejaréis.

Por fin, esta vez sí, aquí os traemos nuestra entrevista a Shingo Araki, responsable de los diseños de Saint Seiya para el anime, por mencionar su trabajo más conocido en Occidente. Aunque quizá no sepáis que también realizó los diseños de series tan famosas por nuestros lares como Ulises 31. ¿qué? ¿No lo sabíais? Pues leeros ese pedazo de entrevista si queréis saber todo lo que pasa por esa cabeza tan insigne.

Y para los fanáticos de Demitri Maximoff y demás darkstalkeros que no tengan bastante con la OVA, aquí os traemos la última versión consolera del popular juego, para que mováis los pulgares al compás del triangulito y el cuadradito. Que sois unos viciosos.

Por cierto, habréis observado que este número no hay Taller de Animación. Que no cunda el pánico, Juan sólo se ha tomado un mes de descanso para poder terminar su parte del Especial de Evangelion nº2. Lástima que a pocos días de aparecer se nos haya comunicado —eso sí, muy amigable y educadamente— que si publicábamos cualquier cosa sobre la serie nos íbamos a encontrar con una demanda judicial de tres pares de narices, por entrar en conflicto con intereses editoriales más elevados. Y es que ésto de la competencia entre editoriales es de lo más caro. Lo curioso es que, con el tiempo que llevamos anunciando nuestra intención de sacarlo, se hayan esperado al último momento, con todo el trabajo hecho, para "advertirnos". Así que mientras nos replanteamos todo el asunto, y cómo hacerlo para no amenazar el producto de nadie, todo queda aplazado. Lamentamos dejaros en la estacada a todos los que lo esperabais, pero creedme, a nosotros nos jode más. ¿Por qué estas cosas sólo nos pasan a nosotros?

***J. Javier Martínez Benlloch***

**Fe de erratas:**

En el sumario se nos quedó una coletilla del número anterior, aunque seguro que nadie se dio cuenta. Lo que sí veríais es el gazapo de Noticias Japón, que se nos quedó sin corregir. Si es que no se puede ser prefecto (aunque me acerco bastante).

Perdóooon, no era Alexandra, sino Alessandra Moura. Pero a mí nadie me lo advirtió, y no veáis cómo se puso cuando vino. Por cierto, que no eran del 26 al 28 de noviembre, sino del 27 al 29. Qué putada, ¿eh?, hacer la maleta y salir corriendo para encontrarte el chiringuito cerrado. Por cierto, el nuevo editor de manga de Planeta NO es Pepillo Guay. Es otro gazapo.

# NOTICIAS JAPÓN



## FLASH NEWS

—En Japón acaba de explotar una nueva bomba, y empieza por "Y": Yo Yo. El clásico juguete está viviendo una época de gloria gracias al apoyo de Bandai y Takara, que están realizando modelos de yo yo de auténtica antología en sus colecciones de Hyper Yo Yo y Power Yo Yo respectivamente. Y como todo fenómeno social que se precie, acaba de estrenarse una serie de anime del tema. *Chozoku Spinner* es una adaptación de un manga publicado en la KoroKoro Comic de Shogakkan y se emitirá en TV Tokyo.

—Notición del copón: se anuncia un largometraje de animación titulado *1001 Nights* basado en los trabajos artísticos y diseños del atípico **Yoshitaka Amano**. Tendrá aire de documental, con momentos muy experimentales, pero los rumores apuntan a que **Amano** será el máximo responsable, pero el único japonés involucrado en el proyecto. La música es de **David Newman** y ha sido interpretada por la Orquesta Filarmónica de Los Ángeles.



—Otro avance: se prepara un largometraje de *Taiho Shichauzo!* (*¡Estás Arrestado!*), basado en el manga de **Kosuke Fujishima**. Más datos en cuanto nos lleguen.

### Trigun

El anime de *Trigun* basado en la obra de **Yasuhiro Nightow** del mismo título que se publica en España ha terminado en Japón. El desenlace final culmina con la muerte de Wolfwood y el enfrentamiento a muerte entre Vash The Stampede y Million Knives, el último . La versión animada cobró tintes dramáticos en los últimos episodios. No os desvelaremos el final porque no somos tan desconsiderados, pero si que podemos adelantaros que fué realmente emocionante. Vash goza de una gran poularidad en Japón ahora mismo, y la edición en vídeo de la serie es un éxito, quizá porque el toque maduro y realista que se le estaban dando a las relaciones entre los personajes hacia el final de la serie enganchó a un buen número de fans.

Tras la finalización de la serie, el silencio es absoluto. Ni **Nightow** ni los productores de la serie de TV han soltado prenda, pero una continuación de la exitosa serie en forma de OVA está más que asegurada viendo cómo está el panorama. Entre eso y los mangas de **Nightow**, parece que tendremos *Trigun* para rato, de lo cual nos alegramos.



## Más Space Opera

Pues sí, y aunque parezca increíble, Sunrise se suelta la melena y nos deleita con una nueva serie que retoma un genero mil veces visitado ya: la space opera. Tomando como base una interesante serie de novelas de ciencia ficción obra del escritor **Kouji Morioka** y que han sido publicadas en Japón por la editorial **Hayakawa Shobo**, esta serie de animación se titula *Shoukai no Monshou* y se basa en la primera serie de novelas que comenzó a publicarse ahora hará dos años. Por lo que hemos leído del argumento y lo que hemos visto en imágenes, ésta va a ser una space opera pero de las de verdad: ambiente "Star Trekiano", un trabajo cuidadoso en la concepción visual (obra de **Kyomi Akai**, quien trabajó en *Princess Maker*) y un argumento centrado en los hechos, intrigas y relaciones de los personajes más que en la espectacularidad gráfica y mecánica. Es algo para empezar.

El equipo creativo no es muy popular pero sí que está bastante experimentado. El director **Shigou Nagaoka** hizo lo propio en la OVA *Shin Cutey Honey*, y los otros, como el diseñador de personajes **Keiyu Watanabe** y el de mecánica **Shinobu Tsunegi**, llevan también años en la industria. Veremos si esta serie es capaz de añadir algo nuevo al ya resobado mundo del anime espacial.

Shoukai no Monshou
©Kouji Morioka·Hayakawa Shobo SUNRISE



## Yoiko

¡Oh, Dios mío, no puedo creerlo!¡Una idea original para hacer un anime! ¡Oh, Dios mío!

Bueno, después de este escapismo mental, hay que celebrar por todo lo alto, y lo digo en serio, que los siempre comedidos e inteligentes amigos del Studio Pierrot hayan tenido el buen gusto de basarse en un excelente manga de **Shingo Ishikawa**, *Yoiko*, para realizar su próxima serie de anime televisivo. El susodicho manga, publicado en la revista Big Comics Spirits de Shogakukan, nos cuenta las andanzas de Fuuka, una chica de 12 años cuyo cuerpazo de impresión haría palidecer de envidia a más de una top model: 163 cm, 50 kilos, 83-56-86. ¿Qué creéis que puede pasar? ¿Cómo creéis que se comportarán sus compañeros de clase, a los que les empiezan a salir los pelitos? ¿Y los más mayores, del instituto, o los viejos verdes? ¿Cuantos creéis que podrían resistirse a esa carita angelical y a ese cuerpo jamonil explosivo? Los que tengáis la oportunidad de poder ver esta serie preparaos para pegaros unas buenas risas.

El staff de *Yoiko* (*Buena Chica* en una traducción más o menos ajustada) está compuesto por un plantel de profesionales ciertamente abrumador. No en vano el Studio Pierrot se ha caracterizado por la excelencia de sus productos, a saber: **Kigou Ohmori**, director de *Akachan to Boku*, *Fancy Lala* y *Hyper Police* entre otras, es el encargado de tomar las riendas del cotarro. En la coordinación de la serie está **Yugo Fuda**, que ha acompañado a **Ohmori** en muchas series. El aspecto gráfico de la serie será responsabilidad del diseñador de personajes **Tadashi Shida**, quien ya nos regalara con el diseño de los personajes de *Shulato* o *Super Express Hikarian*. Por supuesto, y para aprovechar todo el potencial "adulto" de la serie, la serie se apunta al horario nocturno: a la 1 y 25 los miércoles en la TBS. A partir del 6 de noviembre está en antena.



Touch
©Mitsuru Adachi/Nihon TV·TOHO·Shogakukan·Group Tack·VAP





Yoiko
©Shingo Ishikawa/Shogakukan·TBS·Studio Pierrot

## Touch

Increíble pero cierto: Toho y el Group Tack, responsables de la serie de anime *Touch*, basada en el archiconocido manga de **Mitsuru Adachi**, han creado un nuevo anime de los queridísimos personajes Tatsuya y Minami. Se trata de un nuevo TV Special llamado *Touch: Miss Lonely Yesterday-Are kara kimi wa...* (*La Srta. Soledad Ayer-Desde aquello, tú...*). La historia es una adaptación bastante libre de los últimos episodios del manga en los que Tatsuya entablaba una peligrosa amistad con una famosa cantante, despertando así los celos de Minami. El contenido de estos episodios no llegó a animarse, y ésto puede servir para resarcir tal afrenta, aunque aquí la cantante famosa se ha sustituido

por una compañera de clase de Tatsuya un tanto misteriosa. El diseño de personajes ha sido ligeramente revisado, y goza de unos aires más contemporáneos, quizá buscando un nuevo público. Por supuesto, los fans de toda la vida serán los que más lo disfruten. **Gisaburo Sugii**, director de la serie original y de animes como *Street Fighter II The Movie*, también toma las riendas en este especial. Por lo demás, la mayoría del staff original participa en este nuevo especial. Difícil lo van a tener para superar el altísimo nivel de la serie del 86.

## El reino de ensueño de los lápices de colores

Bajo este floripóndico título (*Yume no Crayon Ohkoku*) se está emitiendo en Japón una de las más interesantes series de anime infantil que se han realizado últimamente. Son ya varios meses en los que se han estado emitiendo las aventuras de los personajes de un mundo de ensueño y fantasía. El diseño de personajes, obra de **Eiko Matsura** es, dentro de lo previsible para anime infantil, muy cuidado e imaginativo, y la dirección artística tambien es ciertamente innovadora, con un tratamiento del color muy sorprendente que podéis ver en las imágenes que os ofrecemos. La serie comenzó a emitirse el año pasado: de hecho está tocando a su fin, pero no hemos podido resistirnos. Somos unos pardillos.



Yume no Crayon Ohkoku


Beast Wars II
© 1998 TPC Inc./Takara Co., Ltd./Beast Waras Movie Comittée

**Beast Wars Special**

El 19 de Diciembre se hará un preestreno en en todo el país (aunque en salas escogidas) del especial que se está preparando de la reciente entrega de la saga *Transformers* creada por la empresa japonesas de juguetes Takara: se trata de *Beast Wars*. La serie en CG hecha en los USA por los responsables de la excelente *Reboot* que pudimos ver aquí en Tele 5, tuvo tal éxito en Japón que realizaron una segunda serie, esta vez en animación convencional. Para el especial se realizará de nuevo animación sintética pero realizada por artistas nipones... habrá que ver. El especial se centra en el enfrentamiento entre el villano Megatron y Convoy, el personaje sucesor a Optimus Primal que fue creado ex profeso para la secuela de animación convencional, titulada en Japón *Beast Wars II*.

**Dual Parallel Monogatari**

¡Los responsables de la excelente OVA y serie de TV *Dai Undo Kai Battle Athletes* vuelven a la carga con un nuevo anime! *La Historia del Paralelo Dual* es el título de esta nueva serie semanal realizada por el prestigioso estudio AIC. Al parecer estamos ante una nueva serie de robots, en la que se mezclan a partes iguales el humor, la comedia estudiantil y un buen nivel de animación. Dirigida por **Katsuji Akiyama**, esta serie se estrenará ya entrado el próximo año, pero no nos hemos resistido a mostraros los bocetos y diseños de preproducción para ir haciendo boca. La serie parece que será bastante original e innovadora en muchos aspectos: para empezar, parece que se ha huido de los típicos arquetipos de personaje para crear esta serie: el chico parece bastante freak y la chica es fría y distante. ¿Resolverán bien un argumento prometedor como éste? Mucha suerte.

**Uchuu Kaizoku Mito no Daibouken**

Un grupo de piratas espaciales contra una horda de marcianos. Este es el atractivo argumento base de otra nueva serie de anime titulada *La Aventura del Pirata Espacial Mito*. Mito es una niña de 10 años especialista en meterse en líos galácticos que le llevarán a enfrentarse a las razas más extrañas del universo... Se trata de una serie de corte infantil pero que tras un visionado más pausado parece tener más chicha de lo esperable. De hecho, ha suscitado un debate acerca del resurgimiento a todos los niveles de la ciencia ficción en Japón, especialmente en lo que atañe al mundo de la animación. Yo incluso diría que no sólo de la ciencia ficción sino que parece que el anime de calidad dirigido a un público infantil está cobrando una fuerza inusitada ahora que los animes más adultos tales como *CowBoy Be-Bop*, *Trigun* o *Berserk* se han "automarginado" a los infames y populares horarios de madrugada. Méritos no parecen faltarle a esta nueva serie que comenzará a emitirse en enero de 1999 y que será editada por la Toho en su recopilación en vídeo. En próximos números os ofreceremos cumplidas informaciones acerca de todas estas series nuevas.

*Luis Alís*

Dual Parallel Monogatari
©AIC·Pioneer LDC





Uchuu Kaizoku Mito no Daibouken
©1999 HAKUHODO/AMUSE/RED

# NOTICIAS ESPAÑA

## FLASH NEWS

—Para el año que viene, Norma nos promete *Hyper Police* de **Mee**. Y más regalitos de Navidad: *Historias Viciosas* de **Yutaka Tanaka**, *Record of Lodoss War* de **Ryo Mizuno** y *Darkhair Captured* de **Ryosuke Mita.**




—Y en plan cómico viene el lanzamiento de Glenat, *Hichitaka*, de **Takashi Hamori**, un manga de artes marciales nada convencional.

Bueno, ya estoy otra vez aquí dispuesta a informaros de los lanzamientos más fresquitos del mercado otaku:

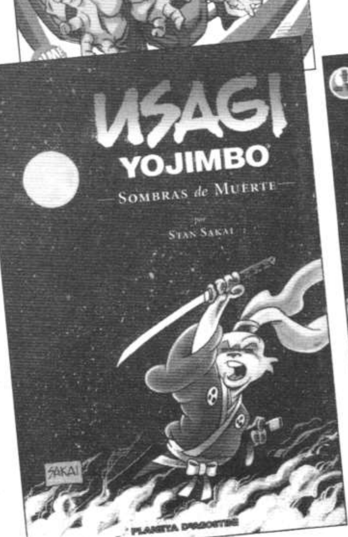
**—Planeta-de Agostini Cómics**: En formato tomo, tenemos el 2º volumen del manga de **Wataru Yoshimizu**, *Marmalade Boy*, uno de los regalos de Navidad de Planeta. A su lado, completan el panorama *Cazadores de Magos* nº3 (**Omishi y Akahori**) y Detective Conan (**Gosho Aoyama**) nº4. Vamos, un verdadero gustazo para la vista. Después, en el apartado de **Biblioteca Manga**, además de las consabidas publicaciones tradicionales de este sector: *Dragon Half* 2ª Parte nº 7 de **Ryosuke Mita** que está a punto de finalizar, *Encrucijada Mágica* nº 6 de **Nem Mukudori** , *Doctor Slump* nº 19 de **Toriyama**, y *Outlanders* nº 3 **de Johji Manabe**, tenemos lo último de **Kia Asamiya** en nuestro país, el manga de detectives que le va a hacer la competencia al propio **Aoyama**, *Steam Detectives* nº 2, y la verdadera novedad, el manga de *Star Wars*, una verdadera joya para los fanáticos de ese mito del cine de ciencia ficción y del que me declaro una rendida incondicional. Si quieres ver el famoso guión de **George Lucas** desde una perspectiva claramente nipona, obra de **Hisao Tamaki**, no te lo puedes perder.

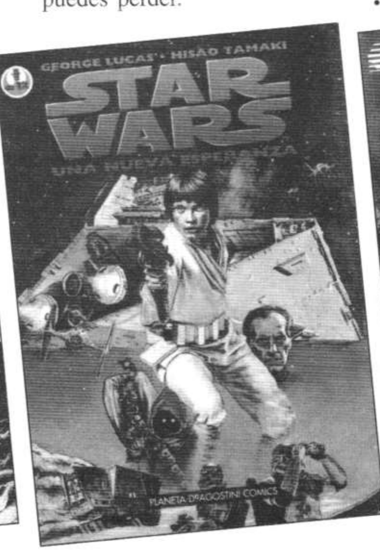
La lista de compras de las series limitadas se expone a continuación. Como siempre empezamos por *DB* serie azul nº 21 y 22, DB serie amarilla nº82, 83, 84 y 85, *Geobreeders* nº 7 (**Akihiro Hito**), *Ranma* 7ª Parte nº 7, *Explorer Woman Ray* nº8 (**takeshi Okazaki**) y *Flame of Recca* nº 5 (**Nobuyuki Anzai**). Otra novedad de la editorial, para los fans de *DB*, es el anime cómic de *DBZ*, *Garlic Junior Inmortal*.

**—Norma Editorial**: Una noticia triste para los seguidores del mangaka **Masami Kurumada**, *BT'X* llega a su fin, un final emocionante digno de la saga, pero que no voy a contar para que no me acusen de spoiler. Pero no os preocupéis, todavía tenemos *Evangelion* 2ª Parte nº2 de **Yoshiyuki Sadamoto**, *Caliente Nagi* 2ª Parte nº 2 de **Makoto Fujisaki** y *Kamikaze* nº2 de **Satoshi Shiki.** Le dedico un aparte a *Nadesico*, la sci-fi de **Kia Asamiya** porque me encanta, sobre todo la predominante presencia femenina.

**—Glénat**: *Sailor Moon* nº12 de **Naoko Takeuchi**, *Black Jack* nº 4 de **Osamu Tezuka** y *Raika* nº5 de **Terashima y Fujiwara**.

***Eva Martínez Sanchis***



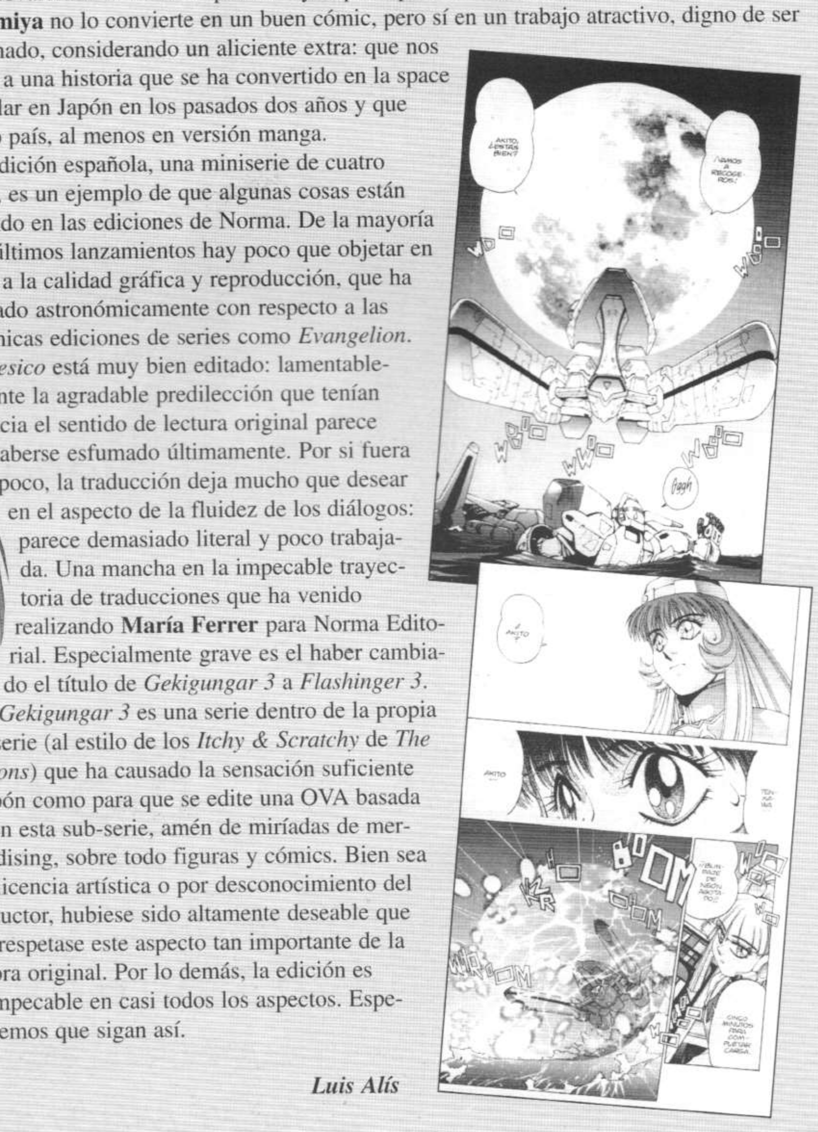






# NADESICO

Dentro de lo aséptico y repelente que puede llegar a ser como dibujante de cómics nuestro viejo amigo **Kia Asamiya**, ésta es probablemente una de sus obras más cálidas, legibles y disfrutables por el gran público. *Nadesico* tiene una necesidad de contarse bien (no es que lo consiga siempre, ojo) por simples exigencias de un guión relamido hasta la saciedad para su pase a la animación. Y es que *Nadesico* es, como su convecina y compañera en el semanario Shonen Ace de Kadokawa, *Neon Genesis Evangelion* de **Yoshiyuki Sadamoto**, adaptación en manga de una hiperpopular serie de animación —de ciencia ficción y de robots, para más inri—. Las comparaciones, aunque odiosas, son inevitables. Es evidente que **Sadamoto** y su obra maestra quedan bastante por delante, pero el *Nadesico* de **Asamiya** es a mi parecer de lo mejor que ha hecho en su carrera el frecuentemente sobrevalorado autor de la patraña cyberpunk por excelencia, *Silent Möbius*. Que sea de lo mejor de **Asamiya** no lo convierte en un buen cómic, pero sí en un trabajo atractivo, digno de ser al menos examinado, considerando un aliciente extra: que nos permite acceder a una historia que se ha convertido en la space opera más popular en Japón en los pasados dos años y que ahora llega a nuestro país, al menos en versión manga.





En cuanto a la edición española, una miniserie de cuatro números, es un ejemplo de que algunas cosas están cambiando en las ediciones de Norma. De la mayoría de sus últimos lanzamientos hay poco que objetar en cuanto a la calidad gráfica y reproducción, que ha mejorado astronómicamente con respecto a las polémicas ediciones de series como *Evangelion*. *Nadesico* está muy bien editado: lamentablemente la agradable predilección que tenían hacia el sentido de lectura original parece haberse esfumado últimamente. Por si fuera poco, la traducción deja mucho que desear en el aspecto de la fluidez de los diálogos: parece demasiado literal y poco trabajada. Una mancha en la impecable trayectoria de traducciones que ha venido realizando **María Ferrer** para Norma Editorial. Especialmente grave es el haber cambiado el título de *Gekigungar 3* a *Flashinger 3*. *Gekigungar 3* es una serie dentro de la propia serie (al estilo de los *Itchy & Scratchy* de *The Simpsons*) que ha causado la sensación suficiente en Japón como para que se edite una OVA basada sólo en esta sub-serie, amén de miríadas de merchandising, sobre todo figuras y cómics. Bien sea por licencia artística o por desconocimiento del traductor, hubiese sido altamente deseable que se respetase este aspecto tan importante de la obra original. Por lo demás, la edición es impecable en casi todos los aspectos. Esperemos que sigan así.

*Luis Alís*

# Usagi Yojimbo
## —Sombras de Muerte—

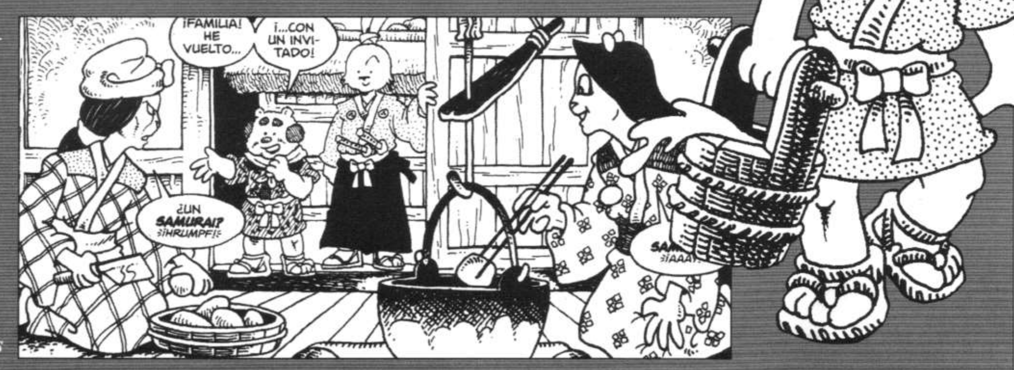
Planeta De Agostini nos ha vuelto a sorprender gratamente, ya que nos ha traído a España la publicación de *Usagi Jojimbo (Guerrero Conejo)*, creado, dibujado, entintado y guionizado por **Stan Sakai**, otrora rotulista de *Groo the wanderer.* Pese a que este cómic fue publicado en Estados Unidos por Dark Horse, mantiene un estilo que aleja del comic americano "convencional", seguramente debido a las innegables influencias que **Sakai** ha recibido de **Aragonés** tras años de colaboraciones mútuas. Influencias que no sólo se manifiestan a nivel gráfico, donde son obvias, sino también a nivel narrativo e incluso argumental. Ambientación épica en los dos casos, protagonistas con espadas también y algún que otro etcétera hace que *Usagi* y *Groo* no sean tan distintos después de todo.

**Stan Sakai** nació en Kyoto, Japón, y pasó su niñez en Hawaii, pero actualmente vive en California. Graduado en Bellas Artes en la Universidad de Hawaii y en el Art Center College of Design de Pasadena en California, la creación que le llevó a la fama a este autor fue esta de *Usagi Yojimbo*, que hizo su primera aparición en 1984. Desde entonces, la vida de este conejo samurai ha pasado por varios medios e incluso lo hemos podido ver en la serie de las *Tortugas Ninja* haciendo una aparición estelar como invitado especial. Se han hecho juguetes, y gran cantidad de productos de merchandising. Además, ha tenido números especiales y miniseries como la que Planeta nos ha traído esta vez.

La historia de Usagi transcurre en Japón por el siglo XVI, y las guerras civiles están a la orden del día. Los señores feudales luchaban entre sí por conquistar más tierras. Usagi pertenecía a un señor feudal, que murió en una batalla por el terreno Miyamoto. Usagi fue uno de los pocos supervivientes de su bando. Tras la muerte de su señor, se quedó sin empleo como samurai, dedicándose a viajar en busca de fama, aventuras para mejorar el perfeccionamiento de su espíritu y de sus artes marciales, dejando de lado la deshonra que supone convertirse en un Ronin. No como otros que, en su misma situación, se dedicaron al robo o se convirtieron en soldados de fortuna o mercenarios.

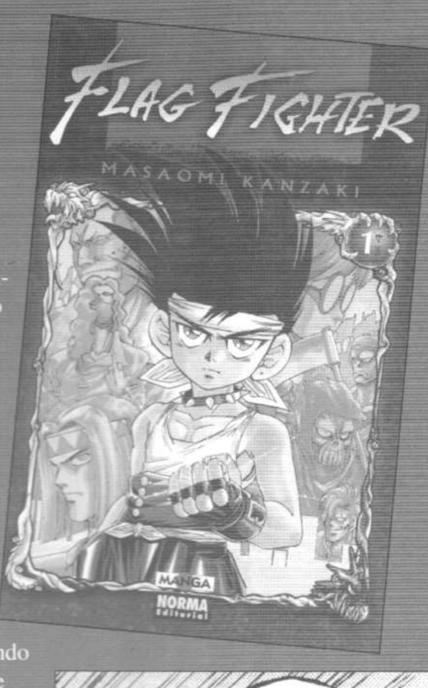
En esta historia Usagi se une a las Tortugas Ninja y a su amigo Gen, un aventurero que es un rinoceronte. Juntos se encargan de proteger a un anciano sensei de un gran clan ninja que pretende matarle. Después, protegerá un poblado el cual se ve amenazado por un grupo de asesinos mercenarios que desean destruirlo y apoderarse de sus riquezas. En otra historia, un grupo de ladrones van detrás de Usagi, que en esta ocasión tendrá la compañía de unos animales que por el comportamiento parecen perros, pero su aspecto nos recuerda más a los velociraptores. Y la última de sus historias, la más larga, nos lleva atrás en el tiempo y nos cuenta la niñez de Usagi.

Esta miniserie se publicó en 6 números el los Estado Unidos. Aquí disfrutaremos de ella en un solo tomo, de mano de Planeta. La edición de Planeta es muy buena. En esta ocasión sí que se han respetado las tramas y la definición del cómic original, algo digno de agradecer. Una buena traducción sin fallos; una buena edición en definitiva para un buen tebeo que más de uno deseaba ver por aquí. Esperemos que no sólo esta muestra nos llegue a España sino que, gracias a esta publicación, tengamos mas suerte de ahora en adelante, y que las editoriales nos ofrezcan nuevas sorpresas, como ha sido *Usagi Yojimbo.*




***Daniel García y Jacobo Molins***

# Flag Fighter




Luchador de bandera. Ya sólo el título es una advertencia. Justo cuando creíamos que **Kanzaki** nos había dejado en paz, después de habernos masacrado con cosas como *Xenon* o *Street Fighter II*, vuelve a la carga con otra de sus obras maestras. Cójase *Street Fighter II*, échesele un poco de *Dragon Ball*, alguien que dibuje con la rabadilla, y el resultado es... *Flag Fighters*.

Nos encontramos en un hipotético futuro, en un mundo no menos imaginario. En ese inhóspito ambiente aparecen unos poderosos luchadores, los Flag Fighters. Son como unos tipos muy machotes que se parten las piernas los unos a los otros con el único fin de conquistar la bandera de su rival. Pues vaya. No hay nada como un trapo con colorines para ir limando asperezas. El caso es que hay un rumor; parece ser que quien consiga tener en su poder al menos un millar de banderas se convertirá en el dueño del mundo. El primer combate que veremos es el que enfrenta a Tetsuya Ooishi con Samson Terada. Después de una cruel lucha que dura más o menos siete viñetas (poco más se puede decir de ella), Terada se proclama vencedor, apoderándose de las siete banderas de Ooishi. En plena celebración de vuelta a casa, ensordecido por las alabanzas de su acólito, Terada es sorprendido por la repentina aparición de un enano saltarín que reclama sus banderas. Se trata de Reppa Karuga, un estudiante de la escuela secundaria Seiyoh. Cójase un gameto de Yaiba, otro de Songoku, fusiónense sus núcleos, indúzcase la morfogénesis y el resultado es... ¡Reppa Karuga! Al parecer, **Kanzaki** no está en contra de la clonación humana. De hecho está pensando en clonarse una mano, para no tener que dibujar con el pie el próximo número. Bueno, el caso es que Reppa gana, y se lleva sus banderas y todo eso. Bien por él.

*Flag Fighters* tiene más agujeros que un queso Emmental. El dibujo es lamentable. Es muy forzado, con unas soluciones demasiado artificiales. El entintado es poco natural, y los fondos inexistentes en ocasiones. A nivel narrativo, mejor no hablar. Muy mal contado, aunque es posible que se deba al hecho de que no hay absolutamente nada que contar. O si lo hay, no se nota. O si se nota, es tan tópico y repetitivo que no consigue ser interesante. Futuros hipotéticos, escenarios apocalípticos, macarrónicos protagonistas y héroes enanos empiezan a ser un tópico demasiado recurrente dentro de ciertos sectores del tebeo japo. A pesar de todo, **Kanzaki** es un dibujante que tiene un nutrido grupo de seguidores. Aunque no es capaz de hacer un buen tebeo, no es malo del todo como ilustrador. Dejando de lado cosas como la anatomía, sus dibujos pueden ser bastante resultones. Una de las muestras es *Kaze*, la obra anterior de **Kanzaki**. Si bien no deja de ser una obra menor, sí que hay que reconocer que tiene un dibujo y unas formas narrativas bastante más aceptables.



Me sorprende la edición de Norma, no obstante. Poco a poco, sus tebeos han ido mejorando. Por fin el color del papel es del color que toca. Es decir, blanco. Ésto, aunque parezca una obviedad, parecía no estar claro dentro de ciertos sectores editoriales. Dejado al lado alguna salvedad técnica, el tebeo está bien editado, en líneas generales. Es una lástima que ésto no se hubiera descubierto cuando se publicaron cosas como *City Hunter* o *Touch*.

***Jacobo Molins***




# Hunter x Hunter

**Yoshihiro Togashi** es uno de los nombres que más han resonado en los oídos de los aficionados al manga en España: no en vano es el dibujante de *Yu Yu Hakusho*, uno de los cómics esenciales en los 90, cuya adaptación animada triunfó en Japón de manera abrumadora y se convirtió en uno de los animes más populares del principio de la década. Dicha popularidad desató una gran expectación aquí en España, hasta el punto que había quien auguraba a una edición doméstica de *YuYu Hakusho* la ardua labor de sustituir a *Dragon Ball* en su papel de serie estrella en las mentes de los aficionados. El caso es que *Yu Yu Hakusho* se quedó inédita (a excepción de un largometraje publicado por Manga Films) y es ahora cuando parece que se editará material de **Togashi** en España.

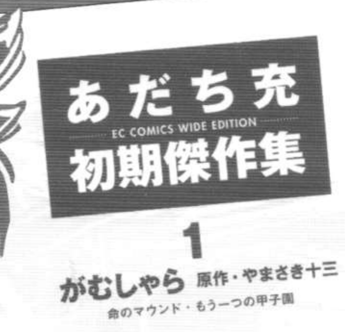
Esto coincide con la vuelta a la actividad febril del autor en las páginas del Shonen Jump con una serie semanal llamada *Hunter X Hunter*. Parece evidente que los editores del antaño semanario de cómics líder en Japón quieren recuperar la supremacía perdida y están acumulando en sus páginas una gran cantidad de historias de aventuras iniciáticas y arriesgados viajes con los que intentan enganchar irremisiblemente al lector. *One Piece* de **Eiichiro Oda** es un buen ejemplo, y *Hunter X Hunter* es, aunque distinto en su estilo y planteamiento, más de lo mismo en esa dirección.

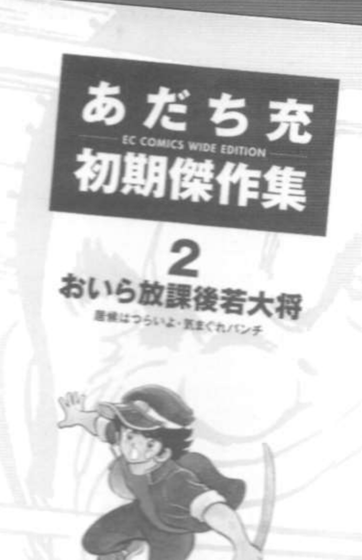
El manga de **Togashi** tiene como protagonista a Gon, un avezado joven con una habilidad sorprendente para la pesca que quiere convertirse en cazador, como lo fue su desaparecido padre. De poco sirven los aspavientos de su madre y su tía que lo han educado desde pequeño: Gon lo lleva en la sangre, y parte un buen día para entrenarse y poder presentarse a las pruebas de acceso para convertirse en cazador. La historia está plagada de arriesgados combates, enfrentamientos, retos, amigos y enemigos que irán apareciendo, así como compañeros que aspiran a lo mismo que él y todos los tópicos que podemos encontrarnos en historias de este tipo.

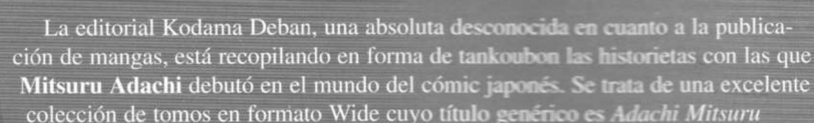
Las similitudes con los primeros compases del *Dragon Ball* de **Akira Toriyama** son más que evidentes y el tebeo parece seguir la misma pauta de reto-superación-amistad que llevó al otro a la fama. **Togashi** es un excelente narrador a pesar de su estilo frágil y caprichoso (los excesos en los últimos tomos de *Yu Yu Hakusho* son antológicos), y lo atípico de su arte en ocasiones no quita que el cómic se convierta en un buen producto de consumo y entretenimiento. El público japonés ha reaccionado rápido: el segundo tomo de *Hunter X Hunter*, que acaba de aparecer en Japón, está en las primeras posiciones de todas las listas de los mangas más vendidos. ¿Se convertirá Gon en el próximo Son Gokuh? Está difícil, pero no hay nada imposible para un cazador.

***Luis Alís***

# Los Orígenes de M



La editorial Kodama Deban, una absoluta desconocida en cuanto a la publicación de mangas, está recopilando en forma de tankoubon las historietas con las que **Mitsuru Adachi** debutó en el mundo del cómic japonés. Se trata de una excelente colección de tomos en formato Wide cuyo título genérico es *Adachi Mitsuru Shoki Kessakushuu* (*Recopilación de las mejores primeras obras de Mitsuru Adachi*).

El tema de los orígenes de **Adachi** está algo liadito: Shogakukan publicó la primera de las series largas que dibujó **Adachi**, *Aa! Seishun no koushien*, de 7 volúmenes.



Esta serie fue realizada basándose en un guión externo, obra de **Juzo Yamasaki**. Sin embargo, en la edición de Shogakukan no se incluyeron todas las historias cortas que **Yamasaki** y **Adachi** realizaron en aquella época, y además no era representativa de los otros muchos primeros trabajos de **Adachi**, que nunca antes habían sido recopilados.

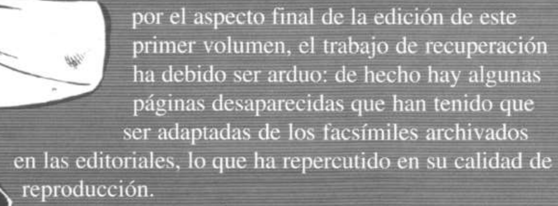
De estas primeras historias de **Yamasaki** y **Adachi** no recopiladas en los tankoubon de Shogakukan se compone el primero de los volúmenes de la Kodama Deban. A juzgar



Adachi Mitsuru Shoki Kessakushuu

# MITSURU ADACHI

Adachi Mitsuru Shoki Kessakushuu

por el aspecto final de la edición de este primer volumen, el trabajo de recuperación ha debido ser arduo: de hecho hay algunas páginas desaparecidas que han tenido que ser adaptadas de los facsímiles archivados en las editoriales, lo que ha repercutido en su calidad de reproducción.

Todas las historias cortas escritas por **Yamazaki** se basan en la comedia estudiantil y en el béisbol, siendo éste el origen de la obsesión posterior de **Adachi** con el tema en la totalidad de su obra. El primer volúmen de tres se compone de historias cortas, interconectadas entre sí por tener lugar en el mismo colegio, el Nanjo, y tener al béisbol como deporte protagonista. En todas ellas podremos asistir al mismo despliegue de sueños que giran en torno al estadio del Koshien, donde se celebra la final nacional de institutos. Tal vez por ser más antiguas (se publicaron a finales de los años 70), tal vez por estar inmersas en un Japón mucho más arcáico y tradicional, la fibra emocional de las historias de **Yamasaki** es mayor de lo que podemos encontrar en una obra completa de **Adachi**, pero los estereotipos de personaje corresponden claramente con los que desarrollaría el famoso dibujante en su posterior obra. Destacaríamos especialmente la historia *Gamushara* (*Alocado*), la primera y más larga del primer volúmen, que cuenta cómo la llegada de Akira, un hiperenergético y animoso estudiante nuevo, ayudará a dar renovada vida a un desanimado equipo de béisbol que había perdido en el Koshien. *Inochi no Mound* (*El montículo de la vida*) y *Mou hitotsu no Koushien* (*Un Koushien más*) completan el primero de los tomos.

El segundo, también muy interesante sin duda, incluye las hasta ahora no reeditadas primeras obras de **Adachi** como artista completo. Mucho más irreverente y alocado en sus historias que su guionista y maestro primigenio **Yamasaki**, quedan plasmadas desde la primera de ellas la frescura y gancho de **Adachi** como historietista y su excelencia como narrador (sin entrar al trapo de la trascendencia de lo que narra, que ya es harina de otro costal). Este intento de divergir de lo hasta ahora realizado junto a **Yamasaki** es, sin embargo, sólo en la forma: las motivaciones de los protagonistas, sus maneras de comportarse, sus ideales, y la temática misma de las historias están gestadas bajo la gran influencia de los guiones que había estado adaptando durante años. Una influencia que no le va a abandonar ya y que le acompañará en su carrera desde entonces. Y todavía lo hace.

El primer trabajo de **Adachi** en solitario fue una historieta de 12 capítulos, *Oira Houkago Jaku Taishou* (*Yo soy el joven jefe después de clase*), una deliciosa comedieta estudiantil en la que el deporte tiene un papel importante. Un tebeito que entra muy bien y que, dentro de su falta de pretensiones, ya deja ver la vitalidad y genio de su dibujante. Lo mismo podemos decir de las demás obras del segundo volumen, *Isorou wa tsurai yo* (*Los gorrones me parten el corazón*), con personajes más adultos, de estilo mucho más relamido y realista y con el esquí como deporte estrella, y *Kimagure Punch* (*Puñetazo caprichoso*), con el boxeo y de nuevo personajes jóvenes como protagonistas.

Estamos a la espera de la edición del tercer tomo (de hecho, seguramente acaba de llegar a las librerías niponas) en el que otras historias como *Teens* o *Heart no Ace* (de temática tenística) verán la luz por primera vez en formato recopilado. Nos toca ahora pasar un mal rato, ya que sería descabellado recomendar este manga a aquellos que no sean fans acérrimos de este autor. Pero también lo sería privar de su lectura a cualquier lector de mangas, y es que si bien el culebrón largo ha sido su punto fuerte en la parte madura de su carrera, estos regalitos son auténticas joyas de narrativa y de *easy-reading*, apoyados también (cómo no) en la bonanza de sus temáticas, pero deliciosos y disfrutables de cualquier modo. En fin. Qué pena que haya tan pocos fans de **Adachi** en España, pardiez. Y qué farragoso me ha quedado este artículo, cagüen to.



***Luis Alís***





# RECORD OF LODOSS WAR (III)

## La creación de personajes —2

### las profesiones

En el número anterior vimos en qué consistían las características básicas de los personajes, y cuáles son las distintas razas accesibles en el mundo de Lodoss, al igual que los distintos bonos que conceden cada una de ellas. Muy bien, ahora ya tenemos las bases el personaje, pero nos falta el arquetipo que queremos que siga, es decir, la profesión a la que ha dedicado su vida. Las profesiones son algo así como la auténtica caracterización del personaje, lo que nos indicará cuáles son sus habilidades, poderes, y el resto de especializaciones. Un mago usará la magia, un guerrero la espada, y así como corresponda a cada profesión. Básicamente, hay siete profesiones básicas, que empezaremos a enumerar.

La primera de todas es la profesión de guerrero, es decir, la más clásica de las profesiones en cualquier juego de rol. El guerrero es el luchador definitivo, capaz de enfrentarse al más poderoso de los monstruos sin retroceder ni dudar. Sus características principales son la fuerza y la constitución, muy necesarias para llevar armas y armaduras con las que defenderte y partir en dos a los monstruos. Es la profesión que puede alcanzar mayores puntos de vida, aunque su puntuación de magia es mínima e inútil. En sí, los guerreros ganan 1d10 puntos de vida por nivel (1d10 significa 1 dado de 10 caras, ya que la d es la abreviación que los jugadores de rol suelen utilizar para referirse a los dados), mientras que sólo ganan 1d4 en el apartado de puntos mágicos. No tienen ningún código de moral establecido, y pueden comportarse de una manera libre según la personalidad que se confeccione para el personaje.

La segunda profesión en cuestión son los caballeros, movidos y motivados por estrictos códigos de moral, que son una versión más especializada del guerrero. Las características más importantes son la fuerza y la suerte, que les serán imprescindibles para luchar y usar sus características especiales. Sus puntos de vida son algo inferiores, sólo de 1d8, pero a cambio consiguen una mayor cantidad de puntos de magia (concretamente 1d8), lo que les permite al menos apoyarse en la magia como habilidad secundaria además de la espada, y tener mejores habilidades. De entre ellas, destaca principalmente la capacidad que tiene de llevar armaduras completas, cosa a la que los guerreros tienen un acceso mucho más restringido.

La tercera de las profesiones es la de los sacerdotes, hombres santos que han dedicado su vida a su dios y que utilizan la magia que les proporcionan las mismas deidades a cambio de sus servicios, la magia sacerdotal. Son una profesión un tanto media, ya que no son físicamente tan débiles como los magos, pero su magia, escasamente ofensiva, tampoco les permite basarse únicamente





en ella. Ganan 1d8 puntos de vida por nivel además de 1d10 puntos de magia.

La cuarta profesión es la de los scouts, guerreros que basan casi toda su habilidad en la destreza. Son guerreros ladrones, especialistas en escabullirse y sobrevivir ante cualquier situación. Ni sus puntos de vida ni de magia son elevados, 1d6 ambos, pero ganan más habilidades secundarias que ninguno y suben relativamente rápido de nivel, por lo que aventajan a otras profesiones.

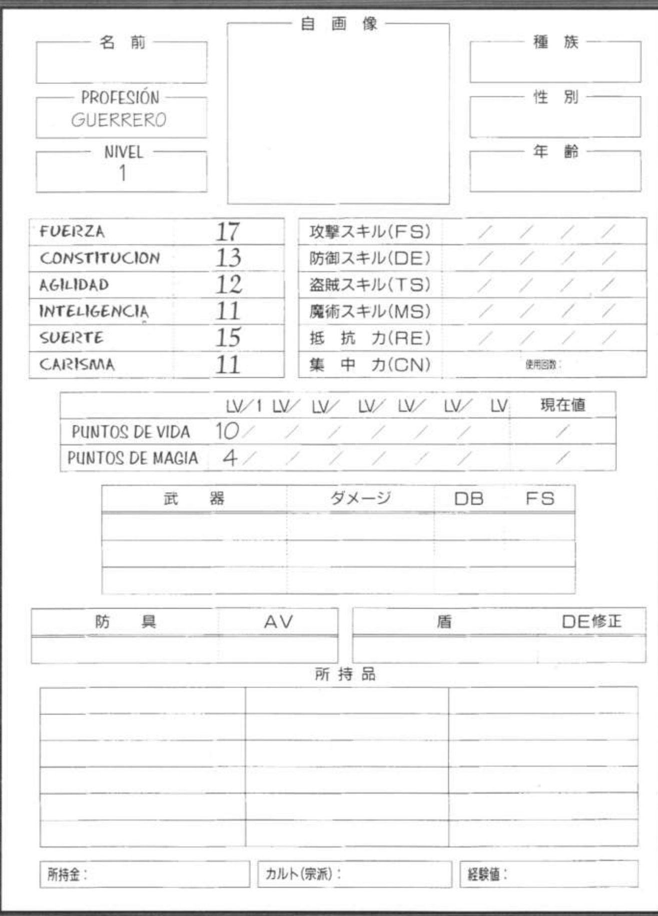
La quinta profesión son los shamanes, magos guerreros especialistas en dominar el poder de los elementos. Sus características principales son la destreza y la inteligencia, la primera útil para sus habilidades de combate y la segunda para su parte mágica. Su poder mágico es muy elevado, y su capacidad física tampoco está nada mal (a pesar de que su resistencia es un tanto escasa). Por nivel, ganan sólo 1d6 puntos de vida, pero 1d10 puntos de magia, lo que los convierte en una de las profesiones más poderosas del sistema (especialmente por tener un gran acceso a la magia shamánica, muy ofensiva y poderosa).

La sexta profesión es otra de las más clásicas del genero, la de los hechiceros. Los hechiceros son una profesión poderosa en extremo, que se centran en su característica principal, la inteligencia, ya que su acceso a la forma de magia más pura, la hechicería, les hace una profesión extremadamente versátil y útil. No obstante, su escasa cantidad de puntos de vida, 1d4, hace que en los niveles bajos, en los que su magia no es muy poderosa, sean la profesión mas débil del sistema, aunque irán mejorando conforme avancen hasta convertirse en los personajes más poderosos con diferencia. Originalmente, suben por nivel 1d10 puntos de magia.

La séptima y última profesión, los magos, también se basa en la inteligencia, y son una mezcla entre los hechiceros y los shamanes, ya que tienen un acceso restringido a ambas tipologías de magia. En igualdad de niveles, no pueden ser tan buenos hechiceros como los hechiceros, ni tan buenos shamanes como los shamanes, es decir, pierden poder para lograr alcanzar una mayor variedad. Al igual que los hechiceros, suben sólo 1d4 puntos de vida, pero también 1d10 a su magia.

Estas profesiones decidirán el camino del personaje, y son la parte más importante en la creación de personajes. Una vez que ya tenemos las características, la raza, y la profesión, sólo faltan los detalles secundarios de la ficha, que será lo que veremos el próximo mes.

***DARKMIND***



## FICHERO

| | | | |
|---|---|---|---|
| 名前 | 自画像 | 種族 | |
| PROFESIÓN: GUERRERO | | 性別 | |
| NIVEL: 1 | | 年齢 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| FUERZA | 17 | 攻撃スキル(FS) | / / / / |
| CONSTITUCION | 13 | 防御スキル(DE) | / / / / |
| AGILIDAD | 12 | 盗賊スキル(TS) | / / / / |
| INTELIGENCIA | 11 | 魔術スキル(MS) | / / / / |
| SUERTE | 15 | 抵抗力(RE) | / / / / |
| CARISMA | 11 | 集中力(CN) | 使用回数: |

| | LV/1 | LV/ | LV/ | LV/ | LV/ | LV/ | LV | 現在値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PUNTOS DE VIDA | 10 | | | | | | | |
| PUNTOS DE MAGIA | 4 | | | | | | | |

| 武器 | ダメージ | DB | FS |
|---|---|---|---|
| | | | |

| 防具 | AV | 盾 | DE修正 |
|---|---|---|---|
| | | | |

所持品

所持金: | カルト(宗派): | 経験値:

Bueno, ya tenemos un paso más en la creación de nuestro personaje. Dado la manera en la que repartimos sus características, su profesión debería ser la de guerrero, a causa de su enorme atributo en fuerza. Al ser guerrero, su cantidad de puntos de vida se fija con un dado de diez, y la de magia con un dado de cuatro. Presupondremos que ambas tiradas han sido el máximo posible (qué pasa, es nuestro personaje y hacemos con él lo que queremos), por lo que tiene diez puntos de vida y cuatro de magia. El mes que viene, más.

## Tira los dados

Bueno, aquí tenéis la tabla de puntos de vida y de magia que ganan las profesiones por nivel. En principio, parece que las diferencias entre las tiradas son enormes, pero es lo lógico según las ventajas y desventajas de cada una. En puntos de vida, las más potenciadas son claramente el guerrero y el caballero, que serán los que carguen con todo el peso del combate, mientras que el hechicero y el mago tiene una superior cantidad de puntos de magia para compensar su debilidad combativa. El personaje obviamente más compensado en magia y combate es el shaman, que recibe una cantidad media de ambas puntuaciones. El scout es la más mediocre, ya que sus capacidades de combate no son tan grandes como debieran ser. La mejor... va según gustos.

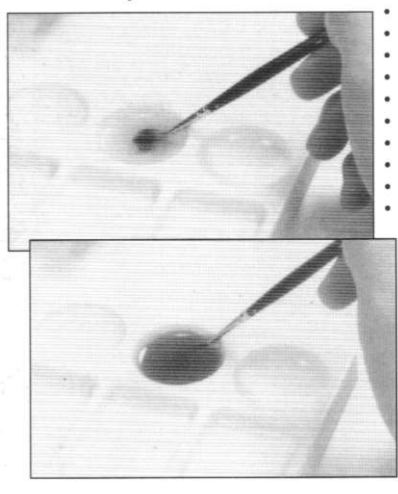
| CLASE | GUERRERO | SACERDOTE | SCOUT | CABALLERO | SHAMÁN | HECHICERO | MAGO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PUNTOS DE VIDA | 1d10 | 1d8 | 1d6 | 1d8 | 1d6 | 1d4 | 1d4 |
| PUNTOS DE MAGIA | 1d4 | 1d10 | 1d10 | 1d8 | 1d6 | 1d10 | 1d10 |



# MEJORANDO LO PRESENTE

Antes de empezar a dar color a cualquier tipo de maqueta, desde una figura de resina a un Gundam articulado, debemos adquirir unos conocimientos básicos, aunque imprescindibles, sobre técnicas especiales de pintado y acabado. Lo que menos agradece una figura de calidad es ser pintada de manera tosca y acelerada, ignoramdo los detalles en los que se ha esmerado tanto el escultor nipón, y obteniendo un resultado mediocre. Una maqueta pintada ya en forma básica, agradecerá sin duda un sencillo proceso de lavado, filtro o de pincel seco, que marcará sus detalles y proporcionará un toque (un buen toque) de realismo.

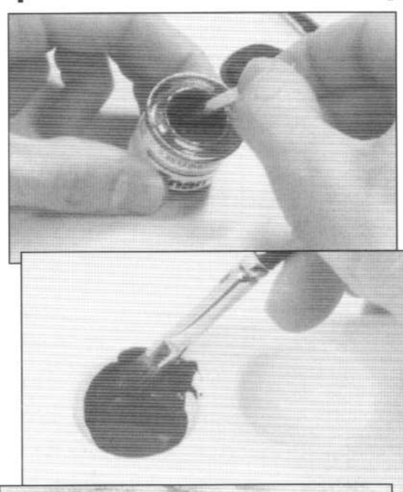
**Filtros y lavados:**



El lavado es la aplicación de un color muy disuelto en determinadas zonas, generalmente hendiduras, recovecos o en piezas sobresalientes. Su propósito es el de acentuar sombras y, en consecuencia, el contraste. También para obtener mayor dibujo, pues es una manera de perfilar con suavidad, algo así como la técnica opuesta al pincel seco, ya que mientras uno oscurece el otro aclara, y por tanto son complementarias entre sí. Generalmente los lavados no alteran el color básico de la maqueta, a no ser que se realice un lavado general, con lo cual pasa a denominarse filtro (o fistro) o transparencia, pues al igual que hacen los filtros utilizados en fotografía, alteran el tono de la imagen; en este caso el color de la maqueta se ve afectado —casi siempre algo oscurecido— por el filtro, que puede ser de variados tonos, aunque lo más normal es uno un poco más oscuro que el dominante general.

Para hacer un lavado, se deposita una porción de pintura en un recipiente pequeño al que se le añade una generosa cantidad de disolvente hasta que el color quede totalmente licuado. A continuación se toma un pincel de punta con el que recogemos una cantidad de color y lo depositamos con cuidado en la rendija o alrededor de la pieza deseada. En caso de que la aguada se depositara en una zona no deseada, bastará con retirar el exceso mientras esté húmedo con otro pincel limpio. Los lavados generales (o filtros, o transparencias) se llevan a cabo con un pincel plano del número 4 ó 5. El procedimiento de preparación del color es el mismo, sólo que ahora se aplicará por toda un área extensa, incluso cubriendo toda la figura. Los lavados se pueden hacer con acrílicos, siendo aconsejables los de pigmento muy fino, aunque al igual que en la técnica del pincel seco, los mejores resultados se obtienen con esmaltes al aguarrás. Una precaución importantísima consiste en hacer el lavado general o filtro después de 24 horas si la figura está pintada con acrílicos o de 48 si son esmaltes, pues se corre el riesgo de levantar la pintura base. Es también conveniente que ésta última sea una capa uniforme y de grosor mediano con una buena consistencia, porque si es muy liviana también nos exponemos a levantarla, aunque tampoco debemos incurrir en el extremo opuesto, es decir, que apliquemos una capa inicial tan gruesa que tape los detalles.

**Técnica del pincel seco:**



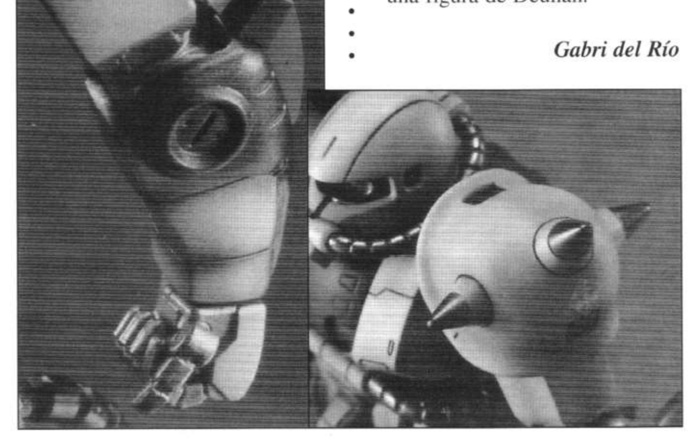


Es una fórmula que todos hemos utilizado alguna vez para simular rozaduras en metales, óxidos y desgastes en las armaduras y cotas de malla de las figuritas de rol. La técnica es bastante popular aunque sólo tenga unos diez años dentro del mundo del modelismo. Se utiliza un pincel plano del 4 ó 6, con el que se toma una pequeña cantidad del color con el que se pretenda dar efecto y se frota repetidamente con un trapo limpio hasta que el pincel deje de imprimir la huella de la pintura, aunque queden restos de ella en las cerdas. Con esta herramienta, se frota suave y circularmente sobre la zona de la maqueta a tratar. Si la zona está surcada por recovecos y fisuras, el resultado evidente será un resalte de las mismas por el contrate de tonos. La intensidad del efecto no se logra por ejercer más o menos presión (ésta debe ser siempre constante) sino por la duración de aplicación de la técnica.

Un factor a tener en cuenta para que los resultados sean los deseados es que la diferencia entre el color base y el aplicado no sea excesiva. Incluso, si es necesario, se realizará el efecto en dos fases utilizando un color intermedio. De esta forma se evitarán cambios de contraste exagerados y sombras y brillos irreales. Es aconsejable, en los casos de pincel seco, usar pintura de esmalte al aguarrás, por su secado más lento y su posible rectificación.

Ambas técnicas, la del lavado y la del pincel seco, son básicas para un buen resultado y se pueden (yo diría que se deben) utilizar a la vez y complementarse una con la otra, experimentar con ellas y combinarlas con resultados variables pero siempre convincentes. Es un pequeño esfuerzo que marca unos resultados muy gratificantes. Y si no, atentos a la siguiente entrega. Id buscando una figura de Deunan.

*Gabri del Río*



por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

# MODELOS A SEGUIR




**Narutaki & Rin Rin** de la serie *Steam Detectives.*
**(1:8, — mm) Sept. ¥20.000.**

No hay muchas figuras en el mercado basadas en los personajes de *Steam Detectives*, el famoso manga de **Kia Asamiya**: por eso hemos decidido mostraros estas efigies que acaban de salir al mercado. Su mayor interés reside en que son ejemplares de una serie limitada de mil, y vienen numeradas y todo. Sin embargo el nivel de detalles es ciertamente bajo, las figuras están mal acabadas y no explotan en absoluto las posibilidades de la resina. Por si fuera poco, son bastante inexpresivas y el escorzo no está muy allá. Sólo serían recomendables para fans acérrimos de Narutaki y cía., y que encima estén forrados de dineros, o para coleccionistas seguidores de todo lo que sean series limitadas.

**Humanoid Hyoujyun kei, Humanoid Soukou kyouka kei (2) y Humanoid Shyuuryou kei (3)** del videojuego *Armored Core.*
**(sin escala, 100 mm) B-Club. ¥9.800/9.800/12.800**

Una de las mayores repercusiones del videojuego de Sega *Virtual On* fue en el campo de las figuras y las maquetas. En esta sección ya habréis podido ver algunas de las muchas que se han hecho. Pues bien, la respuesta al *Virtual On* que apareció en la consola de Sony fue esta saga de dos juegos, el *Armored Core*, en el que también aparecían unos espectaculares robots. Estas figuras creadas y esculpidas por los artistas de Bandai bajo su sello B-Club son simplemente perfectas en todos los aspectos: escorzo, calidad de los detalles, realismo... auténticas miniaturas de apenas diez centímetros de alto, y aún así con un nivel de detalle sorprendente, los aficionados al tema deberían considerarlas muy mucho, a pesar de sus precios.

**Casca** de la serie *Berserk*
**(1:6,245 mm) Atelier Sai. ¥12.000**

Poca presentación necesita *Berserk*, el manga de **Kentaro Miura** que se publicó en España bajo el título de *Gatsu, el Guerrero Negro* y cuya versión animada está causando sensación en Japón. Esta espléndida figura nos muestra a Casca, una de las protagonistas femeninas de la serie, luciendo una sugerente camiseta de tirantitos. El nivel de detalles es el lógico en una figura de estas características, pero destaca la perfecta proporción, el excelente escorzo y la expresividad corporal de las que hace gala. La figura está excelentemente esculpida, y la única pega que podemos poner es que el rostro está realizado de forma algo impersonal aunque impecable técnicamente hablando. No es una figura difícil: sí que dará muchas alegrías al aficionado que se la curre un poquito. La relación calidad-tamaño-precio está muy ajustada y vale la pena hacerse con ella. Nótese que el pie, muy original, lleva el logotipo de la serie escrito en Katakana.

**υ-Asurada AKF-0** de la serie *Cyber Formula Saga.*
**(1:24, 220 mm) Reppu. ¥14.800**

Los diseños de **Shoji Kawamori** para la saga de carreras de coches *GPX Cyber Formula* siempre han dado resultados espectaculares en la pantalla, pero en modelo 3D quedan también bastante resultones. Éste que aquí os presentamos, en su versión resina, resulta bastante coqueto debido a su envergadura y a su sencillez de modelado y pintado. Los resultados son muy vistosos al tratarse de un prototipo imaginario de coche de Fórmula 1. Ni siquiera los aficionados a las maquetas de coches (que los hay y muchos) tienen muchas oportunidades de realizar un modelo tan magnífico y excepcional como éste. La diversión y la espectacularidad están garantizadas, tanto en ésta versión de resina como de kit.



# Vampire Savior EX edition

## QUE LO SEPAS

—Capcom ha lanzado al fin al mercado japonés la esperada recreativa basada en el manga de **Hirohiko Araki** *JoJo Bizarre Adventures.* El juego sigue fielmente las pautas marcadas por el autor en su obra, y las Stands de los luchadores tienen exactamente las mismas características que en el manga original. El juego tiene finalmente diez luchadores elegibles, más dos personajes secretos a los que nos enfrentaremos an-



tes de alcanzar el combate final contra el vampiro Dio Brando, último jefe del juego. Por cierto, la nueva máquina de Capcom basada en la placa Naomi de Sega, el *Power Stone*, va a ser anunciada en las televisiones japonesas con un spot de animación tradicional de gran calidad.

—Bandai acaba de sacar el *SD Gundam Emotional Jam* para la Game Boy, una curiosa mezcla entre simulador y RPG tradicional en el que confeccionaremos nuestra propia flota, no sólo de Gundams, sino también de grandes naves de




combate. Los combates son entre grupos de cinco contra cinco, en los que incluiremos nuestras propias modificaciones a los robots, que irán mejorando y actualizándose conforme ganemos combates. Uno de los detalles más brillantes del juego es la posibilidad de conectarse mediante cable link a otro amigo y poder combatir contra él en las batallas galacticas. El cartucho, de 256 K, ha salido con un precio de 3.800 yens.

—Por cierto, la prestigiosa revista Gamest acaba de entregar sus premios anuales, en los que considera mejor juego del año el *Psychic Force 2019*, la mejor compañía *Capcom*, el mejor personaje original Karin (*Street Fighter Zero 3*), el juego con mejores gráficos el *Soul Edge 2*, y el mejor juego de acción el *Metal Slug 2*, entre otros premios.

A pesar de que todo el mundo la consideraba una conversión casi imposible, cuando Capcom anunció que la adaptación del *Vampire Savior* (*Darkstalkers III*) para la PlayStation llevaría el sobrenombre de EX, la idea que todos nos hicimos es que sería una triste sombra del original, como ya lo había sido el *Street Figther vs. X Men*. No obstante, y para sorpresa de todos, Capcom nos ha sorprendido con una soberbia conversión de su recreativa, a la que incluso ha añadido detalles, golpes y sistemas que no tenía la original.

La historia de *Vampire Savior* empieza unos meses después del final del *Vampire Hunter*. Pyron, el demonio de las estrellas, fue finalmente derrotado por el poder de Demitri Maximoff, quien quedó muy debilitado tras el combate. Mientras éste se recuperaba de sus heridas en la Tierra, esperando regresar al mundo de las sombras como su monarca absoluto, algo muy antiguo despertó en la realidad de las tinieblas. Jedah, un señor del mal que antaño rivalizó con Beliol Aesland (el padre de Morrigan y el ser oscuro más poderoso en la historia de *Vampire*) y que quedó sumido en un letargo durante siglos, notó el peligro que corría la realidad de la oscuridad. A causa de los últimos acontecimientos y la lucha con Pyron, el mundo de los humanos había consumido mucho poder del mundo de las sombras, y Jedah penso que su misma existencia podría estar amenazada. Así pues, decidió llevar a cabo un siniestro plan: reunir en su persona todas las fuerzas del mal convirtiéndose en un dios, y devastar el mundo de los hombres. Para ello, arras-

**DATOS**

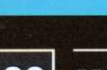
**Título:** Vampire Savior EX Edition
**Precio:** ¥5.800
**Compañía:** CAPCOM
**Plataforma:** PlayStation
**Tipo:** Lucha
**Nº de Jugadores:** 1 ó 2



## CHEATER!!

—Para jugar con Oboro, mantén pulsado Select cuando elijas a Bishamon.
—Para jugar con Shadow, pulsa 5 veces Select dentro de la ventana de random select de la elección de personajes, y después cualquier botón.
—Para jugar con Marionette, repite el mismo proceso, pero pulsando 7 veces el Select.
—Para ver los menús secretos y todas las imágenes, alcanza nivel 5 con un personaje creado por ti.











tró a la realidad oscura a todos los Darkstalkers más poderosos, esperando poder destruirlos y absorber sus almas y poder, especialmente la de la única criatura que podía impedirle ser reconocido como único señor del mal, Demitri Maximoff.

Bueno, a rasgos generales, éste es el trasfondo en el que se ambienta la historia de *Vampire Savior*, que la mayoría considerará una simple excusa más para tener a los seres de las tinieblas partiéndose la cara otra vez. Lo primero que se puede decir del juego es que Capcom ha demostrado tener la capacidad de convertirlo perfectamente para la PlayStation, conservando la calidad gráfica, sonora y jugabilidad, y añadiendo nuevas y divertidas modalidades de juegos y opciones. Además de su clásico modo historia, el EX Edition tiene un modo de entrenamiento para practicar ataques y combos, un modo vs. en el que podremos enfrentarnos a nuestros amigos y una galería de imágenes con ilustraciones y diseños de los personajes. Por último, añade además un nuevo sistema que nos permitirá pasar horas de juego frente a la pantalla sin aburrirnos: la confección de nuestros propios personajes (como ya pudimos haber visto en el *Pokect Fighter* o en el *Rival Schools*). Aquí podremos cambiar el nombre al personaje, introducirnos en su paleta de colores y modificarla según nuestros propios gustos personales, sin tener ya que seguir soportando los colores preestablecidos. Una vez creado, iremos luchando con él una y otra vez para hacer que sus características suban de nivel, y poder así mejorar su barra de energía, de especiales, y el daño que inflingen sus golpes. Es una opción muy original, ya que puedes llevarte tu luchador personalizado grabado en un memory card y enfrentarte al de tu amigo.

Aparte de eso, como juego en sí, el *Vampire Savior* mantiene íntegra toda la jugabilidad de los mejores juegos de lucha de Capcom. Cada uno de los veinte luchadores tiene seis o siete técnicas especiales, aparte de tres niveles de puñetazos y de patadas. Cada una de esas técnicas pueden ser potenciadas gastando una barra de especial (se activan utilizando dos botones en lugar de uno), que cambiará el movimiento sustituyéndolo por otro más poderoso. Por si estos movimientos potencia-



dos (ES Specials) no fueran suficientes, hay ciertos movimientos especiales que sólo funcionan consumiendo barra y que provocan auténticas maravillas que despedazarán la vida de tu rival (los EX Specials). Por último, el *EX Edition* ha añadido una nueva posibilidad que no tenía la recreativa original, la elección entre el sistema Dark Force o Dark Change. El Dark Change es el método original de la recreativa, con el que apretando todos los botones entraremos en un estado especial en el que nuestro personaje ganará ciertas habilidades especiales, como volar, super armadura o un doble que añade golpes a los infligidos. La Dark Force, una nueva innovación de la EX Edition, se usa de igual modo que el Dark Change, pero sus efectos son totalmente distintos. El Dark Force provoca un estado en el que el personaje causa un daño que no puede recuperarse, y algunos EX Specials aumentan su utilidad y potencia.

Otra de las características más importantes en la jugabilidad del *Vampire Savior* son los chains combos, es decir, la posibilidad de añadir un golpe tras otro hasta encadenar terribles combinaciones que mermarán la vida de tu rival. Así, puedes combinar el puño flojo con la patada floja, ésta con el puño medio, el puño medio con la patada media y ésta a su vez con los golpes fuertes.

La única queja que se le podría achacar a la jugabilidad del juego es la excesiva complicación que tienen algunos golpes para su realización, ya que en lugar de ser clásicas combinaciones de direcciones y un solo botón, son combinaciones de botones las que permitirán activar los ataques más poderosos, lo que convierte en una tarea excesiva el memorizarlos todos (Morrigan, por ejemplo, tiene tres de estas combinaciones).

El *Vampire Savior* es, de momento y hasta la aparición del *Street Fighter Zero 3*, el mejor juego de lucha en 2D que ha salido para la consola de Sony (gustos aparte), y yo no me lo perdería por nada del mundo. Con él, tienes aseguradas cientos de horas de diversión frente a la pantalla.

***Darkmind***

**EN FIN, QUE..**

| | | |
|---|---|---|
| Jugabilidad | ●●●●●●●●●● | 90% |
| Sonido | ●●●●●●●●●● | 90% |
| Gráficos | ●●●●●●●●●● | 90% |

**GLOBAL 90 %**

## ❖ Menos de 32 ❖

# SUPER ROBOT TAISEN

*Super Robot Taisen* es una de las sagas de videojuegos más representativas de las adaptaciones de los animes de mechas. Banpresto, la compañía que ideó el proyecto, demostró tener una gran inventiva y un enorme sentido de la parodia cuando pensó que un juego podría reunir superdeformeds de todos los robots más representativos de la historia. Entre ellos, se han ido adaptando los personajes robóticos más variopintos, desde el clásico Mazinger Z (que por cierto aparece en todas las entregas del juego), todo tipo de Gundams (desde sus etapas más clásicas hasta los últimos aparecidos de *Gundam Wing*) o incluso en sus entregas actuales los mismísimos EVAs.



La base del juego era muy simple: había que encarnar a uno de estos robots como si de un clásico personaje de rol se tratase, haciéndolo subir de nivel, ganando nuevas habilidades y nuevas y poderosas técnicas de combate con las que podremos enfrentarnos a los otros mechas del juego y derrotarlos. No obstante, aunque ésta era la principal adicción del juego, éste siempre tenía una trama central, al estilo de un RPG japonés, en la que teníamos que enfrentarnos al final al maloso de turno, originalmente exclusivo de la aventura (después de pegarnos contra los adversarios clásicos de nuestro personaje).

Gráficamente, ninguno de los *Super Robot Taisen* ha sido nunca ninguna maravilla, pero al menos han conservado siempre un espíritu cómico en los graciosos deformeds, que aparecían con ojitos, gotitas de sudor y demás aspectos hilarantes tan usados en el genero. Los combates eran por turnos, en los que elegíamos el ataque especial en cuestión, que gastaría una cantidad de puntos de magia y causaría un daño consecuente en tu enemigo (con la correspondiente animacioncita, claro). La música es todo lo que se puede esperar de un juego de Super Famicon, amena, vistosa y nada más, ya que por desgracia puede resultar a veces muy repetitiva (sobre todo a causa de la escasa variedad).

En conjunto, los *Super Robot Taisen* son unos juegos que, salvo el primero, nunca destacaron por su originalidad, pero que siempre demostraron tener el suficiente buen humor para encandilar a miles de aficionados japoneses. Ahora mismo, ya han tenido hasta una adaptación a las consolas de 32 bits, que parece tan imposible de obtener por aquí como lo son los de SNES. La recomendación es que, si algún día os apetece pasar un buen rato y tenéis acceso a uno de estos juegos, no desperdiciéis la ocasión de jugarlos.

***DARKMIND***

# Vampire Hunter
## The Animated Series

**Basado en uno de los más interesantes videojuegos realizados por Capcom, la prestigiosa Amuse ha realizado esta excelente OVA de 4 episodios que gracias a Selecta Visión puede ser disfrutada por todos los aficionados españoles a los videojuegos y al buen anime.**

En 1994, cuando Capcom acababa de lanzar al mercado la última entrega del *Street Fighter*, el *Super Street Fighter II X*, apareció un juego que innovó totalmente el estilo de los juegos de lucha existentes hasta la fecha, el *Vampire* (conocido en occidente como *DarkStalkers*). Fue uno de los primeros juegos que usó gráficos que imitaban más la animación que los tradicionales gráficos de videojuegos, y en él manejábamos a criaturas sobrenaturales, que competían las unas con las otras por el título de Señor de las Tinieblas. El juego, que naturalmente tuvo un gran éxito, fue rápidamente sucedido por una secuela en 1995 que superó incluso al original, el *Vampire Hunter* (que vio su nombre modificado por el de *Night Warriors; DarkStalkers' Revenge*). Se añadieron dos nuevos personajes, Rei Rei y Donovan, dos cazadores de vampiros que compartirían protagonismo con Demitri y Morrigan, los protagonistas del primero. En cuanto al argumento de los juegos, era realmente el mismo, tan sólo se añadían golpes y luchadores nuevos. Tendríamos que esperar a 1997 para que la saga continuara realmente, con la tercera entrega titulada *Vampire Savior*, para la que me remito al artículo de videojuegos anterior a estas páginas.

Capcom, visto el enorme éxito que obtuvo con la animación de *Street Fighter*, reunió a casi todo el equipo que trabajó en la película para realizar su nuevo proyecto: llevar a la pantalla el *Vampire Hunter*. La OVA se dividió en cuatro episodios, el primero de los cuales hizo su aparición en el mercado japonés el 21 de marzo del 97.

## Unas pequeñas diferencias en la Historia

La historia de *Darkstalkers* se ambienta en un cercano futuro, en un mundo marchito y tenebroso (**Luis** quería oírme decir ésto, fijo) en el que el Sol ha sido ensombrecido por el señor de las tinieblas, el vampiro Demitri Maximoff. Todo empezó cien años antes, cuando Maximoff se enfrentó personalmente al rey del mundo de las tinieblas, Beliol Aesland, y sufrió la primera derrota de su vida, siendo expulsado al mundo de los hombres. Al parecer, ese mundo de las tinieblas es una dimensión paralela a la nuestra, algo parecido a lo que llamamos infierno en el que demonios y monstruos existen desde siglos antes de que los humanos poblasen la Tierra. En la antigüedad, existían tres casas que combatían entre ellas por el poder de la oscuridad: la casa de Dorma, la casa de Voshtal y la casa Aesland. Tras la extraña desaparición de Jedah, el monarca de Doma, Ozom, el señor de los muertos, tomó el poder de la casa, pero apenas pudo mantener un segundo puesto en el averno. La casa Voshtal fue absolutamente aplastada por la Aesland (más exactamente lo que ocurrió es que Beliol Aesland destruyó personalmente a Garnan, el señor

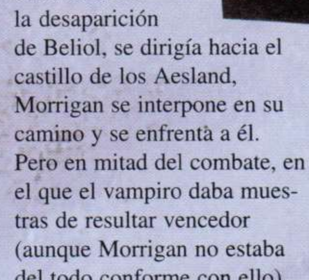
oscuro de la casa Voshtal) y desapareció absolutamente, mientras que Beliol, el más antiguo y poderoso de los señores de las tinieblas, se convirtió en el dueño absoluto del mundo oscuro. Pero tras el combate contra Demitri, Beliol también desapareció en extrañas circunstancias, por lo que su hija, Morrigan Aesland, tomó el mando del mundo de las tinieblas muy a su pesar (la verdad es que ella prefería divertirse peleando en el mundo de los hombres antes que tomar cualquier responsabilidad como reina de las tinieblas).

Con respecto al videojuego, la historia de la OVA tiene bastantes alteraciones, aunque en la base se mantiene igual. La principal diferencia es que en el juego, Demitri no ha conquistado el mundo ni lo ha sumido en las tinieblas, sino que no es otro que nuestro mundo actual en el que las criaturas de las tinieblas se hallan ocultas. La segunda variación importante es que el Torneo de las Sombras empieza precisamente cuando Demitri, que ha estado descansando todo un siglo tras su derrota, despierta al percibir el poder de Pyron, quien aparece ante él y le dice que se enfrentará al ser más poderoso de la Tierra para decidir el destino de ésta. Demitri, que desea enfrentarse inmediatamente a él argumentado que es sin duda el ser más poderoso de las tinieblas (no porque le importe la Tierra, sino por las ganas que tiene de partirle la cara al imbécil ese de las lucecitas), no tiene más remedio que convocar a todos los darkstalkers a un torneo para probar que es el rey de las tinieblas, y poderse así enfrentar a Pyron.

En la OVA, no obstante, Demitri empezó a acumular poder tras su derrota, alimentándose de los humanos, y al no tener ningún rival capaz de medirse con él, pronto dominó todo el mundo de los hombres. La Tierra se sumió en la oscuridad, y las criaturas de las tinieblas (o darkstalkers, como ellas mismas se autodenominan) que se ocultaban allí vieron su oportunidad de alzarse contra los humanos y tomar el control, lo que convirtió el mundo en un infierno en el que cada día era una lucha constante por sobrevivir.

Bueno, las cosas empiezan precisamente con Demitri a punto de atacar el reino de las tinieblas, en el que una aburrida Morrigan espera ansiosa este encuentro con el enemigo más legendario de su padre. Cuando Demitri, desconocedor de la desaparición de Beliol, se dirigía hacia el castillo de los Aesland, Morrigan se interpone en su camino y se enfrenta a él. Pero en mitad del combate, en el que el vampiro daba muestras de resultar vencedor (aunque Morrigan no estaba del todo conforme con ello),











unos extraños robots interrumpen la lucha atacando a ambos contendientes. Demitri tiene que volver a su castillo para enfrentarse a la amenaza mientras Morrigan hace lo propio con los que quedan en el mundo de las sombras. Mientras, a cientos de kilómetros de allí, un grupo de nómadas que llevan consigo a Anita, una niña dotada de extraños poderes, tienen un incidente cuando decenas de aldeanos atemorizados por los poderes de la joven intentan acabar con su vida. Es entonces cuando aparece el protagonista de la historia, Donovan Baine, el cazador de vampiros, un mestizo de demonio y de ser humano que ha jurado erradicar las tinieblas del mundo, quien salva a la niña de la muerte a manos de los aldeanos. La pequeña, que ha cerrado su corazón al mundo exterior, decide acompañar a Donovan en sus viajes al ser la única persona que ha demostrado un poco de cariño hacia ella.

El segundo episodio presenta a dos nuevas cazadoras, Rei Rei y Lin Lin, dos jóvenes fantasmas que al igual que Donovan dedican su vida a destruir a los seres oscuros. Al oir de la existencia de otro cazador, deciden buscarlo para saber qué tipo de persona es, pero lo encuentran muy malherido tras una lucha contra el espectral Bishamon y su armadura infernal. Es entonces cuando en otro lugar del mundo hace su aparición el auténtico antagonista de la saga, Pyron, un demonio de las estrellas que quiere disfrutar de la emoción del sentimiento de la agresividad. Para ello, utiliza a la legión de androides llamados Phobos, enviándolos a recoger datos sobre los seres más poderosos de la Tierra. Cuando los androides se encuentran con Donovan, que ha recuperado las fuerzas gracias a los cuidados de las tres chicas, llegan a la siguiente conclusión: si Demitri, Morrigan y Donovan se unieran contra Pyron, la destrucción del demonio sería segura. Mientras, Pyron se manifiesta en el mundo devolviéndole la luz y se dirige lentamente hacia el castillo de Demitri.

En el tercer capítulo, se profundiza en la historia de Rei Rei y Lin Lin, contando cómo su madre se sacrificó por ellas 200 años atrás para destruir a las criaturas de las tinieblas que despertaron por la llegada de Pyron a la Tierra. La mayoría del episodio está dedicado a Felicia, que apareció brevemente en el primer capítulo destruyendo junto a Gallon (el hombre lobo) a un grupo de androides que atacaban el pueblo donde ella representaba su espectáculo, ayudando así a los seres humanos. Morrigan, que no puede quitarse a Demitri de la cabeza, baja a avisar al vampiro de la amenaza de los androides, que fueron creados en la antigüedad para destruir todas las civilizaciones. Éste decide retrasar su conquista del mundo de las sombras para enfrentarse a ese enemigo desconocido que parece haberle escogido como máximo representante de la Tierra. Rei Rei, Lin Lin y Donovan también se dirigen hacia allí.

En el último episodio, Pyron avanza hacia Demitri tras haber derrotado a todos los darkstalkers del mundo, pero parece que ni el señor de los vampiros es capaz de enfrentarse al demonio. Finalmente, hasta Demitri cae impotente ante el poder de Pyron, a quien incluso la legión de Phobos ataca considerándolo un terrible peligro para la Tierra. Morrigan,



asqueada por la terrible hipocresía del mundo de las tinieblas, baja al mundo de los hombres en busca de Demitri, y lo encuentra entre las ruinas de su castillo. Lejos de estar completamente derrotado, ya que sólo estaba recuperando fuerzas, la ataca por sorpresa, pero se detiene cuando Morrigan declara estar enamorada de él. Cuando el vampiro decide subir a reemprender la lucha con Pyron, a quien está seguro de poder destruir, Morrigan le pide que abandonen el mundo de los humanos, que no merece sufrir más. No lejos, Rei Rei y Donovan se enfrentan al monstruo, pero ninguno parece capaz ni siquiera de herirle... ¿Qué sucederá? Pues no os lo contamos, ¡¿qué pasa?!

## Sus altos y sus bajos

La valoración de la OVA de *Vampire Hunter* es difícil de hacer. Lo primero que debo reconocer es que soy un aficionado a la saga desde sus inicios, y me alegré mucho de escuchar que se iba a realizar una adaptación animada. Ya con anterioridad había aparecido una serie de animación de *DarkStalkers* americana, pero su calidad tanto de guión como de dibujo eran tan pésimas que más que alegría provocaba espanto (con decir que la realizaba el mismo estudio que hace la serie de *Street Fighter* americana que emiten las autonómicas...). La cosa iba más o menos de un





chaval llamado Brandy Star que reunía a los darkstalkers para enfrentarse a Pyron, que quería conquistar la Tierra con Demitri como general. Un horror, de verdad. Pero volviendo con cosas de mayores, fue una grata sorpresa descubrir que habían reunido un equipo de gran calidad para la realizacion de la OVA *Vampire Hunter*, aunque el resultado final está lleno de altibajos. La animación global de *Vampire Hunter* es de una calidad altísima, pero hay momentos en los que la calidad disminuye de una manera espantosa, intentando imitar tanto los combates del juego que hacen que pierda emoción y espectacularidad. Ésto puede explicarse al haber dividido el metraje de



la OVA entre distintos estudios de animación notándose una clara diferencia de calidad entre ellos. Una muestra clara de ello es el combate entre Demitri y Morrigan, tedioso y mal animado si lo comparamos con otros fragmentos de la animación (al igual que ocurre con el combate entre Felicia, Gallon y Phobos), mientras que los combates de Pyron en la última cinta son impresionantes (y no sólo los de presenta-



ción, sino tambien contra Demitri y contra los cazadores), salvo los efectos hechos por ordenador, que personalmente no me gustan. El guión, al igual que la animación, también sufre altibajos, sobre todo en el tercer y en el cuarto capítulo, en la parte en la que Rei Rei y Lin Lin explican su historia, cosa que no viene a cuento alargar tanto, del mismo modo que la discusión entre Donovan y los científicos en el cuarto capítulo. Además, si somos detallistas, Donovan se excede un poco con tanta discusión filosófica acerca de su vida, que ya por el cuarto episodio es un poco agobiante, y el combate final es demasiado rápido.

De todas formas, hay que reconocer que *Vampire Hunter* es una obra bien hecha, que hará que te pases unas buenas horas frente a tu televisor disfrutando con las aventuras de los darkstalkers tanto si eres aficionado al videojuego como si no. A mí, personalmente, me ha encantado (pero claro, JJ siempre dice que soy un poco raro) (¿un poco? —JJ).

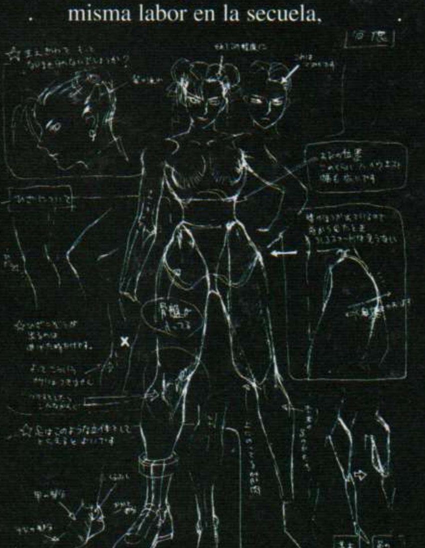
En cuanto a la edición española, hay que reconocer que Selecta Vision, por decirlo coloquialmente, se lo ha currado. Las voces son muy parecidas a las originales, y algunas incluso me gustan más que las japonesas. La edición es muy buena, aunque algo más oscura que la original, cosa que se puede pasar por alto. El único defecto posible es la traducción, que aunque en principio está bastante bien, presenta cambios de matices en algunas frases que hacen que éstas cambien totalmente. Lo peor podrían ser los monólogos de Donovan, que si en la versión japonesa resultaban demasiado retóricos, aquí suenan pomposos y pedantes. No se puede tener todo, pero esta vez se merecen un notable por la edición.

Yo de vosotros no lo pensaría mucho para comprármela, ya que me parece de lo mejor que se ha publicado por aquí en mucho tiempo en todos los sentidos. Ahora habrá que ver cómo la pone Luis.

***Darkmind***

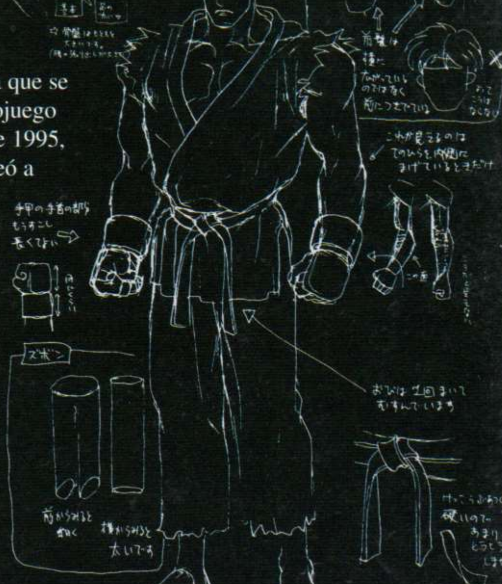
# Akiman, Bengus, Nishimura y Murase: el arte de CAPCOM

Muchos estarán de acuerdo conmigo en que uno de los aspectos más llamativos de la OVA *Vampire Hunter* es su aspecto gráfico, independientemente de las otras buenas ideas que podemos encontrar en ella. Llama la atención la existencia de un mundo de demonios donde los frankensteins, los vampiros y las momias son los buenos, y los malos son los humanos y los marcianos. Pero el caso es que el impacto visual de sus personajes está fuera de toda duda y su historia tanto gráfica como conceptual se remonta a finales del año 1994. **AKIMAN**, el mítico diseñador de Capcom, creaba gráficamente a los personajes del nuevo videojuego, y el ilustrador **Bengus** les daba su forma definitiva en las ilustraciones oficiales del juego. **AKIMAN** ha sido de un tiempo a esta parte el genio que ha enfocado el nuevo estilo gráfico imprimido por Capcom a sus juegos, y que es labor del mejor departamento artístico que existe hoy en el mercado del videojuego. El excelente ilustrador es responsable entre otros de los personajes del excelente *Star Gladiator*, uno de los mejores y más desconocidos juegos de Capcom. Sin embargo, gran parte del mérito conceptual de la saga *Vampire* en la que este anime se inspira es de **Bengus**, uno de los mejores ilustradores (quizá el mejor de ellos) de los que trabajan en el ya citado departamento artístico de Capcom. Tras dar forma a los personajes de *Vampire*, el propio **Bengus** realizaba la misma labor en la secuela,



*Vampire Hunter* (en la que se basa esta OVA), videojuego aparecido en marzo de 1995, en el que él mismo creó a los personajes nuevos, ReiRei, Donovan y Anita, estos dos últimos protagonistas del anime que nos ocupa.

En 1994 fue otro excelente artista de Capcom, **Kinu Nishimura** quien había realizado los bocetos de referencia de los personajes de *Street Fighter II The Movie* que había sido la base con la cual el ilustrador **Shuko Murase** realizó la versión definitiva del diseño de personajes de dicho film. Lo mismo ha ocurrido con el anime de *Vampire Hunter*, en el que de nuevo **Shuko Murase** ha realizado el diseño de personajes basándose en las indicaciones de **Nishimura**.



La versatilidad de **Bengus** como artista está más que demostrada, ya que además de ilustrador para los juegos ha sido siempre el elegido para visualizar a dichos personajes para otros medios: **Bengus** también realizó unas excelentes ilustraciones para la explotación comercial de los personajes de la saga *Vampire* (arriba a la derecha), principalmente muñecos y figuras. Esta versatilidad en su estilo mereció que una de sus ilustraciones fuera empleada oficialmente en la promoción del anime (la podéis ver aquí a la derecha). La imaginación sin límites de un **AKIMAN** que en sí mismo no es manco a la hora de dibujar, unido al trazo dinámico, energético y muchas veces mágico de **Bengus** han resultado en unos personajes realmente atractivos. Ahora bien, ¿cómo han quedado finalmente en la versión animada, gráficamente hablando?

Tenemos que hablar entonces de **Shuko Murase**, el diseñador oficial de personajes de *Vampire Hunter*. Completamente desconocido hasta hace pocos años, uno de sus primeros trabajos profesionales fue ilustrar *Equal Ganesis* en las páginas de la revista Newtype de Kadokawa Shoten. Se trataba de un relato de ciencia ficción escrito por encargo, obra del novelista **Ryobu Takahashi** (existió un proyecto de animar *Equal Ganesis* que jamás se materializó; los derechos siguen en manos de Sunrise, que encargó su creación). La novela se publicó mensualmente a lo largo de 1993 y aunque aún balbuceantes, el talento que despuntaban los tremendos dibujos de **Murase** impactaron a propios y extraños. A finales de ese mismo año, a **Murase** se le ofreció una oportunidad de oro que significaría su salto a la fama y al círculo de diseñadores cotizados: diseñar los personajes de un filme de animación de alto presupuesto, en concreto la adaptación de *Street Fighter II*. Cuando se anunció que **Murase** iba a ser el encargado, muchos dimos saltos de alegría. Y no fue para menos: **Murase** realizó un soberbio trabajo y unos personajes que, sin dejar de ser identificables como obra suya, ejemplificaban al máximo el atractivo y el poder del videojuego del que provenían y que había causado sensación por todo el mundo. En efecto, mucho del mérito de esta excelente adaptación realizada por **Murase** vino por la ya mencionada colaboración con **Bengus**, el artista de Capcom, autor de los dibujos que podéis ver en esta página.

Sin embargo en poco tiempo **Murase** tuvo oportunidad de demostrar su versatilidad cuando en 1995 Sunrise volvió a darle trabajo, pero esta vez para un proyecto de mayor envergadura que ilustrar una novela. Se trataba de diseñar los personajes de la nueva y prometedora serie del universo de los mobile suits, *Gundam Wing*. **Murase** realizó un trabajo de antología en la conceptualización gráfica de los adolescentes protagonistas, que resultó en un éxito sin precedentes de la serie. En gran medida debido al trabajo de **Murase**, *Gundam Wing* sigue actualmente en el candelero en forma de OVAs y cómics, y su popularidad ha sobrepasado con creces a la que fue su secuela, *Gundam X*, que resultó un fracaso sin precedentes en la saga creada por **Yoshiyuki Tomino**.

Decimos en gran medida gracias a **Murase** porque *Gundam Wing* tuvo entre las filas de sus creadores a un excelente promesa dentro del mundo de la animación, el director **Jo Ikeda**. Su mayor aportación para la serie fue un especial cuidado a la coherencia de los personajes dentro de la trama, con una dirección atrevida y muy experimental para una space opera. El resultado caló muy hondo en el público japonés, y también en **Shuko Murase**, con el que estableció una gran amistad y una fructuosa colaboración que seguiría en el futuro con la OVA *Gundam Wing Endless Waltz* de la que ya os hemos hablado alguna vez.

Los excelentes resultados dados por **Murase** con el film *Street Fighter II The Movie* propiciaron que Capcom mencionara su nombre como el ideal para encargarse de dar forma a la versión animada de *Vampire Hunter*. Basándose de nuevo en las referencias dadas por **Kinu Nishimura**, **Murase** volvió a bordar el diseño de los personajes con el resultado que ahora podéis disfrutar en vuestras casas. La excelencia gráfica no es la única baza de esta OVA. El proyecto está magníficamente coordinado por la dirección de **Ikeda**, que también realiza una estupenda labor en esta adaptación animada de la excelente obra de Capcom.

***Luis Alís***

*Aquí podéis apreciar los diseños realizados por Bengus para algunos personajes de la saga.*

# Manga y Ecología

## SOS: SALVEMOS NUESTRA TIERRA



Durante siglos, los hombres hemos utilizado los recursos de nuestra madre Tierra como si éstos fueran infinitos: sin embargo, ahora, a finales de siglo, nos dicen que la Tierra agoniza, que se está arrasando la capa de ozono, que nuestros mares y océanos se ahogan en medio de los vertidos tóxicos y las mareas negras... Es decir, que nuestro planeta, nuestro único sustento biológico, agoniza. Como reacción frente a este triste panorama surge la ecología, ciencia que estudia las relaciones existentes entre los organismos y el medio en que viven. En Japón esta lucha contra reloj también se vive, pero de una manera más profunda.

El Japón de la era moderna es un país sobreexplotado y superindustrializado que depende de sus importaciones de petróleo y otros recursos minerales para mantener su actual nivel tecnológico, por lo que constituye uno de los principales consumidores de las reservas energéticas del mundo. Por si ésto fuera poco, es un país físicamente aislado, y constantemente azotado por terremotos, tifones, erupciones volcánicas y el recuerdo constante de los genocidios de Hiroshima y Nagasaki. Pero su forma especial de concebir el mundo les permite seguir viviendo con un afán de supervivencia y un espíritu de adaptación increíbles para los occidentales. Los nipones están acostumbrados a los cambios. Pero no es únicamente la fuerza de la costumbre lo que les ayuda a superar los reveses naturales, sino también la religión.

La religión se vive de una forma sincrética, como un modo de pensar, de ver las cosas, un medio de relacionarse con el mundo y la familia. De ahí que el aprecio japonés por la naturaleza, además de nacer de la necesaria utilización racional de sus, ya de por sí, escasos recursos, tenga unas profundas raíces religiosas, y más concretamente, en el sintoísmo.

El sintoísmo venera los antepasados y los héroes nacionales, así como todo lo natural, tanto animado como inanimado, ya que considera que en todo lo natural habitan dioses, llamados kami, ya sea en una persona o en las montañas, los árboles, la luna, las estrellas, los ríos, los mares, los incendios, los animales...

*Hi no Tori*
©Mushi Pro.



*Jungle Taitei*
©Mushi Pro.

De la adoración de la naturaleza surgió el arte del ikebana, ya que los monjes shinto ofrecían ramos de flores arreglados cuidadosamente en jarrones como presentes a los kamis. Y dicha naturaleza también fue, durante siglos, la protagonista de los kakemonos y makemonos (rollos de papel pintados) que adornaban y aún adornan las paredes de las casas niponas.

En los mangas también aparece de una manera recurrente ese mensaje ecológico: es evidente que el japonés no convive con esa preocupación día tras día, pero los mangakas utilizan el manga para, al menos, poner el tema en el candelero. Ya en su momento, **Osamu Tezuka** defendió desde sus producciones el incalculable valor de la paz, de la vida y de la Tierra, a la que se había de preservar a toda costa. Sus ideas brillan en *Phoenix 2772, Jungle Taitei,* o especialmente en cortos como *Legend of the Forest(1988),*que es uno de los films experimentales más ambiciosos del país del Sol Naciente donde la cuestión medioambiental y el enfrentamiento natura-ser humano aparece explícitamente ambientado con la maravillosa Cuarta Sinfonía de Tchaikovsky. **Tezuka**, como superviviente de la 2ª Guerra Mundial, se dedicó a predicar con el ejemplo y vivió siempre en simbiosis con la naturaleza, en el campo y rodeado de insectos, seres a los que estudiaba con adoración. Y su ejemplo, en la actualidad, ha cundido ya que existe un boom en el anime-manga ecológico.

# Studio Ghibli

**Hayao Miyazaki** e **Isao Takahata**, las dos cabezas pensantes de esta productora de animación, expresan en todas sus obras, de una manera más o menos evidente, el deseo de volver a la vida sencilla y pacífica, en perfecta comunión con la naturaleza, supeditando el mensaje ecológico a la historia. Con *Mirai Shonen Conan* (*Conan, el niño del futuro*), serie que tuvimos la suerte de visionar hace años en TV3 y que fue la primera que dirigió, **Miyazaki** estableció las bases de lo que desarrollaría posteriormente en *Laputa* y *Nausicaa*.




*Mirai Shonen Conan*
©Nippon Animation

En un mundo postapocalíptico y en el cual comienza a resurgir la humanidad tras el "Gran cataclismo" de las Alas de la Muerte, en el que unas bombas hipermágneticas alteraron el eje de rotación de la tierra y trajeron consigo un maremoto universal, Conan y su telépata amiga Lana huyen de los agentes de Industria que tratan de atrapar a la niña para chantajear a su abuelo, el Dr. Lao, un científico que ha revolucionado el mundo de la tecnología con la creación de dos máquinas voladoras. En *Tenku no Shiro Laputa* (*Laputa, El castillo en el Cielo*) el director presenta una historia, mitad ci-fi y mitad fábula tomada de los *Viajes de Gulliver*, donde recrea una estructura semejante a la de Conan. Esta vez es Sheeta, descendiente de los antiguos monarcas de la legendaria Laputa, la que es objeto de constantes persecuciones, primero por los piratas, y después por los agentes secretos de un gobierno desconocido. Y es que la niña posee la llave (un colgante con una piedra azul) para encontrar la famosa isla, que según las leyendas, flota por los cielos cargada de riquezas y misteriosos secretos tecnológicos que conceden un inconmensurable poder, pero que, en realidad, se autodestruyó por su propia ambición. Esta vez, el paternaire de la chica será un joven minero, Pazu, que no le irá a la zaga al mencionado Conan en arrojo y poderío. Con *Tonari no Totoro*, una leyenda infantil impregnada de tiernos duendes de la naturaleza, tenemos a un **Miyazaki** más dulce. Pero será en su obra cúlmen como mangaka y director de anime, *Kaze no Tani no Nausicaa* (*Nausicaa del Valle del Viento*), y después en *Mononoke Hime*, donde abandonará el mensaje ingenuo de retorno a la naturaleza y se mojará de verdad. En *Nausicaa*, **Miyazaki** tomará a una joven princesa de un pequeño lugar como protagonista y la rodeará de una naturaleza hostil y mortal para los seres humanos en un planeta arrasado después de los terribles "Siete días de fuego". Sin embargo Nausicaa no huye del Bosque de Corrupción, en el que únicamente los insectos pueden sobrevivir a las emisiones tóxicas de los hongos que lo invaden todo, sino que ve en él el principio de algo que puede culminar con el renacimiento de la Tierra. Tras el holocausto ecológico, la princesa encuentra las respuestas a los misterios del desastre provocado por la ambición del hombre y le devuelve la esperanza, como un Mesías que da cumplimiento a la profecía tantos siglos pronunciada, "el de la túnica azul". En *Mononoke Hime*, el director se sigue planteando si es posible una convivencia pacífica entre el hombre y la naturaleza. Aunque la acción nos sitúa en la edad media, en un momento en el que tales cuestiones no poseían la perentoriedad de que están revestidas en la actualidad, nos ofrece una





*Kaze no Tani no Nausica*
©Nibariki/TDNG

*Kaze no Tani no Nausica*
© Hayao Miyazaki/Tokuma Shoten



*Tenkuh no shiro Laputa*
©Nibariki/TDNG


Mononoke Hime
©Nibariki/TDNG

Ponpoko
©TNHG/1994

visión de la naturaleza más agresiva, dispuesta a defender sus dominios de la frecuentemente lesiva intromisión del hombre. Al igual que en *Totoro*, el animismo aparece reflejado explícitamente, pero estos duendes o kamis de los bosques no serán tan benévolos. Junto a los diosecillos, los animales parlantes y demás fauna y flora autóctona, la pareja huérfana protagonista de turno serán Ashitaka y San, la princesa Mononoke, los cuales no dudarán en luchar por lo que aman, la integridad de su bosque frente a los invasores que pretender explotarlo.

**Isao Takahata**, que comparte los mismos ideales bucólicos de su compañero y amigo, nos propone con *Omohide Poroporo* (*Tan sólo el ayer*) un viaje a la infancia de una mujer, Taeko Okajima, con el correspondiente examen de conciencia en un hermoso recorrido por los campos de cultivo de Yamagata. Posteriormente dirigió y guionizó *Heisei Tanuki Gassen Pon Poko* (*La guerra de los Tanuki durante el periodo Heisei*) con **Miyazaki** en la producción, en la que proyectó una lucha hombre-medio mucho más divertida. En este filme, los buenos son los tanukis, una especie de cruce entre un mapache y un perro, hoy en día en peligro de extinción y que según el folklore japonés tienen el don de metamorfosearse. Una colonia de estos extraños animales residen precisamente en la colina de Tama, cerca de Tokio, terrenos afectos a un plan de urbanización que progresivamente les va echando de sus hogares. Hartos de esta situación deciden hacer frente a los humanos con las únicas armas que poseen, su ingenio y su poder de transformación. Así que se alían con los tanukis rurales, que conservan con mayor intensidad sus facultades de mutación y obstaculizarán, en la medida de lo posible, las tareas de construcción.

# Más de lo mismo... pero por otros

Aparte del Studio Ghibli, existen muchas más obras "verdes" que tenemos que mencionar. Sin embargo tenemos que distinguir aquellas historias de ambiente ecológico, que se sitúan en bosques, selvas, o paraísos naturales, como un medio de enriquecer el argumento, pero careciendo de un verdadero contenido ecológico como *Jungle de Ikou*, *Papuwa Kun*... o que enmarcan a sus protagonistas en un medio "Madmaxiano" resultado de una catástrofe tecnológica que escinde a los hombres en defensores de la tecnología y protectores de la naturaleza como en *La Leyenda de la Madre Sarah*, o en las que el protagonismo está monopolizado por los animales para aproximarse a la audiencia infantil como en *Ninpen Manmaru*, el pingüino ninja, *Wilow Town*, una serie de animación al estilo de *Widget* o *Capitán Planeta* de mensaje ecológico más intenso: una aldea de animalitos versus la acción destructiva del hombre, *Mikan Enikki* de Makoto Kobayashi, serie emitida por A3, que cuenta las andanzas de un gato que entiende a los humanos, *Flanders no Inu* (*El Perro de Flandes*), otro



*Flanders no Inu*
©TMS·NTV

*Lassie*, etc. Todo este maremágnum es consecuencia de la infructuosa búsqueda de originalidad que impulsa a todo mangaka a echar mano de todo lo que le rodea para vender una historia. Y si ahora están en boga la ecología y la progresiva destrucción del planeta, que pende de un hilo sobre nuestras cabezas, ese tema también está entre sus bazas. Entre este maremágnum podríamos encuadrar *Green Legend Ran*, uno de los lanzamientos de Cartoonia de difícil clasificación pero que



*Green Legend Ran*
©1992 Pioneer LDC Inc.



desde el punto de vista ecológico presenta un argumento bastante interesante. Tras una invasión extraterrestre, los seres humanos se ven volcados a la más terrible esclavitud para poder conseguir un poco de agua, uno de los monopolios controlados por los extraterrestres. Pero algunos no se resignarán y...

Producciones eminentemente ecológicas podemos mencionar algunas: *Nanatsu no Umi no Tico* (1994), una serie de animación de Nippon Animation que, en una especie de remake de *Flipper* con orca en vez de delfín, nos contaba la historia de una amistad sin barreras de especies entre Nanami, una niña que viaja allende los mares con su padre, Scott, un investigador marino, Cherryl, el elemento atractivo de la serie y Al, un amigo de Scott. También tenemos *Tobe! Kujira no pi-ku* (*La ballena Blanca*), a vuestra disposición en España gracias a Polygram bajo su sello Vídeo Familiar, fruto creativo de **Koji Morimoto** en el que, alejándose del género fantástico, el director nos introduce en la aventura de verano de Kai, un muchacho huérfano que vive en un pueblecito pesquero "español" con su madre y su hermano. A pesar de que su padre falleció en un accidente marítimo, se sentirá desde siempre fascinado por el



acuoso elemento. Un día descubrirá un ballenato malherido, al que curará con la esperanza de que vuelva con su madre. Sin embargo el propietario de un circo marino se entera de la existencia del ballenato y lo secuestra. Vamos, un *Salvad a Willy* muy especial...

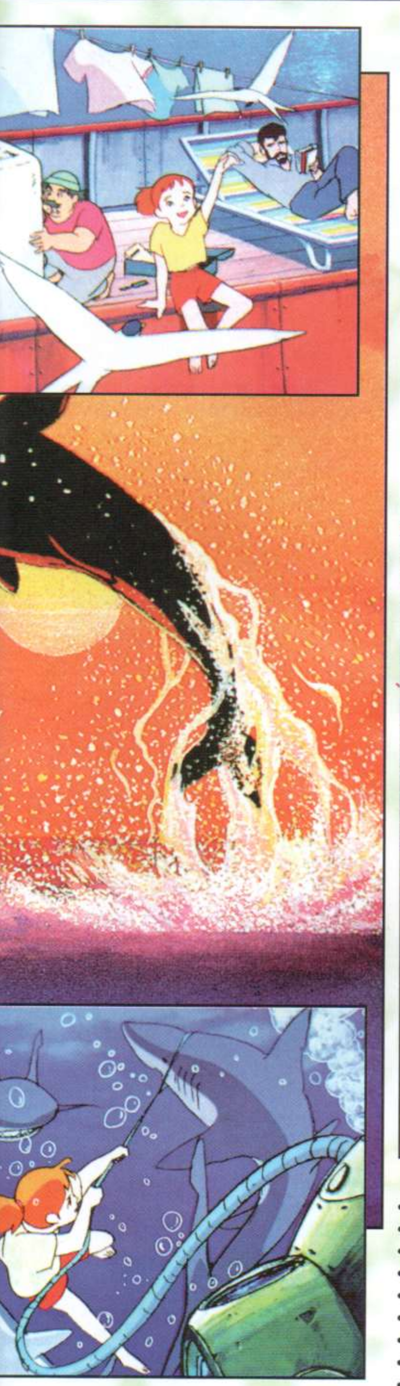
De carácter más novedoso hablaremos de aquellos mangas y animes que se remontan a la prehistoria, unos siguiendo la estela de éxito dejada por **Spielberg** y otros siguiendo sus propias quimeras. Hablamos de *Gon*, el tiranosaurio escuchimizado y

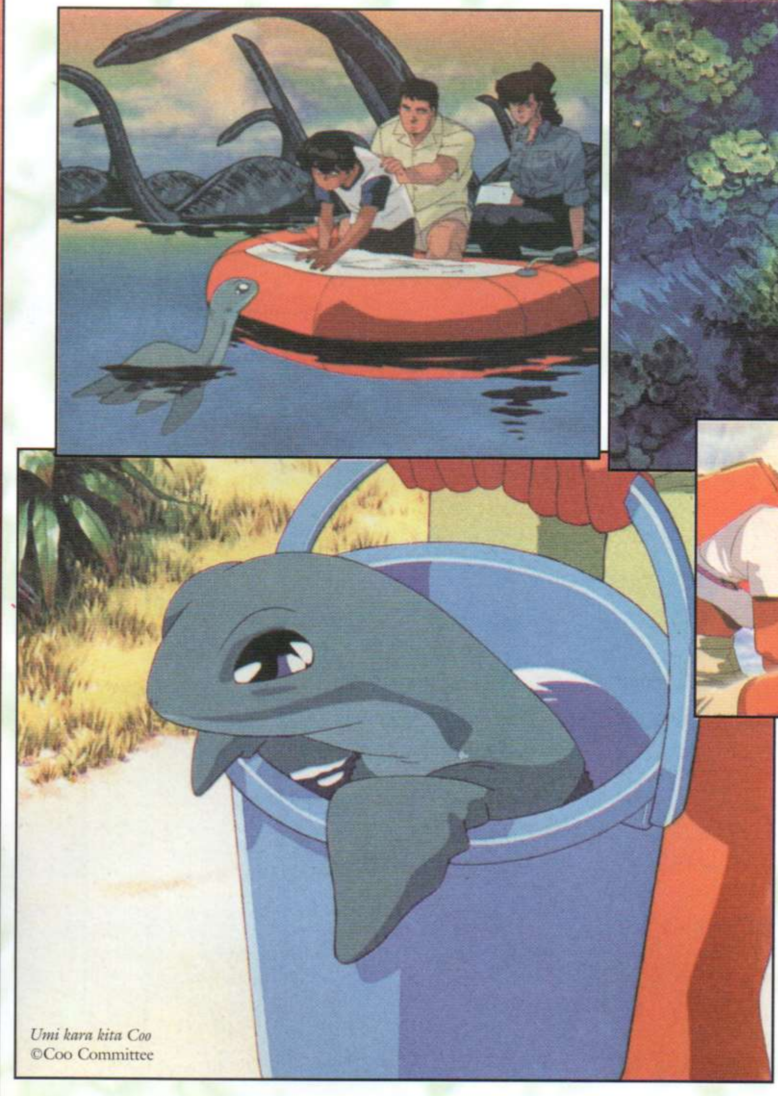
*Nanatsu no Umi no Tico*
©Nippon Animation Co.,Ltd. 1994



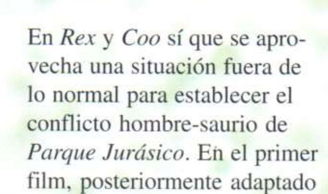


*Gon*
©Masashi Tanaka/Kodansha





*Umi kara kita Coo*
©Coo Committee



mala leche de **Masahi Tanaka**, publicado en nuestro país por la editorial La Cúpula, la película *Rex* (Kadokawa Shoten-1993) y el anime *Toi Umi Kara Kita Coo* (Victor Entertaiment Industries/Toei). En el manga de Tanaka, surge la naturaleza prehistórica en todo su cruel esplendor. El mayor enemigo de los seres vivos no es el hombre, todavía en proyecto, sino el hambre de los demás animales, donde prevalece la ley del más fuerte o, como Gon rebautiza, la ley del más listo.

En *Rex* y *Coo* sí que se aprovecha una situación fuera de lo normal para establecer el conflicto hombre-saurio de *Parque Jurásico*. En el primer film, posteriormente adaptado al manga por las **Clamp**, una niña hallaba un cachorro de Tiranosaurius Rex, y en *Coo*, es un niño, llamado Yosuke, el que hace lo propio con un bebé de Plesiosaurus en la Isla de Pago Pago de los Mares del Sur. A destacar que el tema musical principal de esta película ha sido elaborado por **Julian Lennon**, el hijo del desaparecido Beatle (*o sea podríamos hablar de neo-hippismo reciclado para el anime ecológico, algo ciertamente conexo con la ecología, pero esto sería rizar el rizo... ¿o no? —Luis*).

En definitiva, ésto no hace más que demostrarnos una vez más que el manga es un medio de comunicación de ideas, pensamientos, preocupaciones... No es únicamente una válvula de escape de la realidad, sino que puede mostrárnosla tal y como es ahora, o cómo puede llegar a ser en un futuro. Sin embargo, al fin y al cabo, eso no son más que especulaciones. La decisión definitiva sobre ese asunto depende de nosotros, los jóvenes y me parece que, gracias a Dios, lo tenemos más claro que nuestros padres. Si la Tierra es nuestro hogar, vamos a mimarla.

***Eva Martínez Sanchis***




*Kyoryu Monogatari Rex*
©Rex Committee/Kadokawa Shoten

# ANIMELOMANIAS





## Aoki Densetsu Shoot! Original Soundtrack

FLCF-25242
42:07

1 Eeru—Anata no Yume wo Kanau ma de
2 Kick Off
3 Daihyou he no Michi
4 Jyuuban—Hat Trick
5 Rival—Off Side Trap
6 EK&PK
7 Mochisugi
8 V
9 Mou Hitotsu no Goal
10 Kokuritsu
11 Sunao de Itai

De la famosa serie basada en un manga de **Tsukasa Oshima**, y que llegó a nuestras pantallas hace tan sólo unos meses bajo el título de *Shoot!* (gracias a Dios no lo tradujeron), tenemos en este CD parte de la BGM de la misma.

Consta del opening y el ending de la serie (que afortunadamente tampoco tradujeron en España), cantado por las famosas **Wendy**, grupo formado por 4 muchachitas: **Aya Yamamoto**, **Mari Yorita**, **Miya Ohsumi** y **Aki Kobayashi**, y 9 pistas musicales de la serie bastante fáciles de reconocer.

La mayoría son canciones marchosas y alegres relacionadas con las escenas de los partidos. Si alguien se acuerda de la serie, son fáciles de identificar las músicas que ponen cuando meten un gol, cuando muere Kubo, cuando van a marcar, etc. La pista 7 es la única que se sale un poco de la línea marcada por las otras, pero el resto son una maravilla, creo que es una de las mejores bandas sonoras de serie que he oído nunca. Como curiosidad el CD contiene en su interior una pequeña colección de imágenes de los principales personajes de la serie. Un pequeño regalito para los fans de este anime de fútbol.

## The King Of Fighters '98 Arranged Sound Trax

PCCB-00337
41:28

1 Cipher
2 Esaka
3 Fanatic Waltz
4 Mad fantasy
5 In spite of one's age
6 Arashi's saxophone
7 The RR
8 R & D
9 Zero
10 Present Holiday



Un nuevo trabajo de la *Shin Sekai Gakkyoku Zatsugi Dan*, (*Neo Sound Orchestra* para los occidentales), el particular grupo de músicos que realiza las bandas sonoras de los videojuegos de SNK. A su quinta entrega, la banda sonora de la saga *KOF* resulta ya bastante repetitiva cuando se arrancan con las enésimas versiones de los personajes que aparecen en los demás episodios. Está bien para los fans de los juegos, y sigue siendo buena música, pero los viejos tiempos de absoluta genialidad del *KOF '94* y *'95* están ya bastante lejos.

Las instrumentaciones están, como siempre, muy conseguidas, al igual que la producción, pero los alardes de genialidad sólo se ven en los temas de los personajes nuevos. Tras la fuga del guitarrista **Jin Nakamura** hacia los territorios freelance (fué uno de los máximos responsables de la banda sonora del *Street Fighter EX* y sus secuelas) los chicos de la Neo Sound Orchestra. Sigue siendo un buen disco. Compradlo si tenéis los anteriores Arrange Sound Trax.



## Ashita he Freekick II

TYCY-5248
58:37

1 kaze no yukue
2 asayake
3 Yellow Card
4 (drama) Prolog ohayou KOORU
5 (drama) Part 1
6 Blue Sky
7 Resort Girl
8 Heartbreak
9 (drama) Part 2
11 The!! Rival
12 Heavy Rain
13 (drama) Part 3
14 (drama) Epilog oyasumi KOORU
15 Judgement
16 omoi
17 kaze no FOROOSURUU

Este CD recopila parte de la BGM de la interesante serie *Ashita he Freekick!* aquí emitida bajo el título de *Supercampeones*, y que tuvo un éxito bastante limitado, quizá porque las repeticiones brillaron por su ausencia.

Consta de 17 temas, cuatro de ellos cantados, y de estos, dos tienen voz femenina y están bastante bien, y los otros dos son con voz masculina con un estilo tirando un tanto a Ryoga en *Ranma 1/2*.

El resto de los temas son piezas musicales y drama. Las músicas se pueden reconocer si es que alguien se acuerda todavia de la serie (¡¡yo, yo, yo me acuerdo, aún la tengo grabada!!), y los trozos hablados son excesivamente largos para el interes que tienen para el público que no sabe japonés.

La ilustración de la portada, que por cierto es muy bonita, es obra de **Nobuyoshi Habara**, el diseñador de pèrsonajes e ilustrador oficial de la serie. Algunas del interior del libreto tambien están ilustradas por él.

*Mae Fernández*

## Towa Tei




Dee Lite fue uno de esos grupos que tuvieron la desgracia de ser demasiado buenos y además triunfar. Quizá hubiesen permanecido más tiempo en la brecha si su teclista y máximo genio musical, el japonés Towa Tei, no hubiese tenido esa declarada y casi cómica fobia a los aviones. La imposibilidad de promocionar sus lanzamientos con giras como Dios manda fue una de las causas de que Dee Lite se desvanecieran tras un corto periodo de éxitos fulgurantes. Towa Tei no volará, pero es uno de los músicos más prolíficos de la actualidad. En 1997 lanzó su *Future Listening!*, el álbum precursor de uno de los sonidos electrónicos más vanguardistas de la actualidad, el *lounge*. En febrero de este mismo año lanza su segundo plástico en solitario, *Sound Museum*, un impresionante entretejido de sonidos que aún está dando que hablar entre los expertos del género. Sin embargo, sus máximos esfuerzos se centran en la producción, remixes y composición para terceros. La lista es simplemente de espanto: de entre los compatriotas destacamos a las poperas Shonen Knife, el famoso Ryuichi Sakamoto, los abanderados del acid jazz nipón Pizzicato Five, En Vogue, Hajime Tachibana o Kyoko Koizuimi. De los británicos, americanos y de otras latitudes destacaremos a Sinead O'Connor, la ecléctica islandesa Bjork, los hiperaceleradas Jungle Brothers, They Might Be Giants o el excelente grupo de hip hop A Tribe Called Quest, de Queens, New York. Una salvajada.




*Luis Alís*



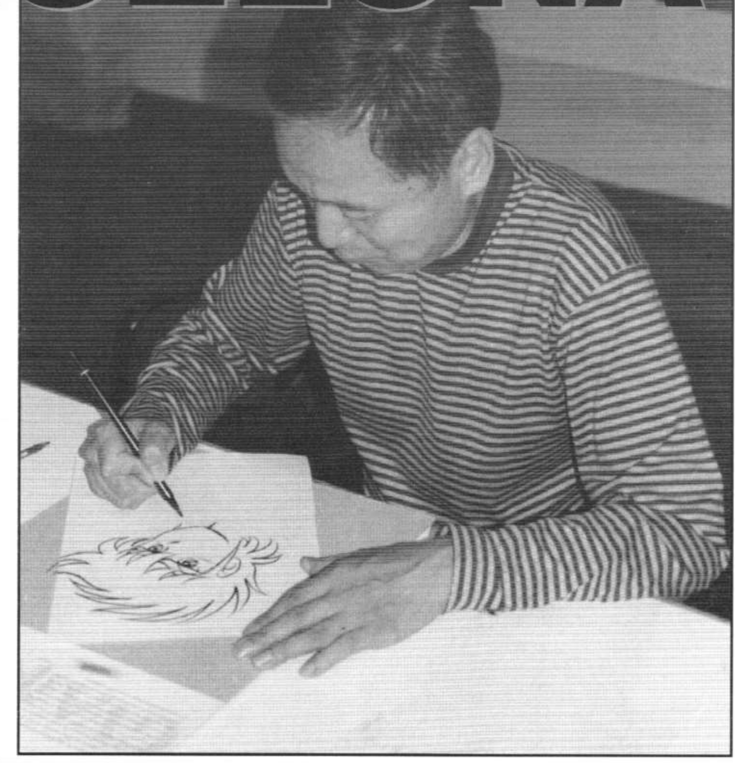



**Pocas son las oportunidades que hemos tenido en España de hablar cara a cara, de tratar de tú a tú con profesionales consagrados en el mundo del anime japonés. Nuestros compañeros y amigos de Ediciones Inu, con Nuria Teuler a la cabeza, nos dejaron con un inmejorable sabor de boca el año pasado trayéndonos a Masami Suda, uno de los mejores animadores de la Toei Animation, pero ahora rizan el rizo trayéndonos a Shingo Araki.**

# SHINGO ARAKI EN BARCELONA

**Shingo Araki** ha alcanzado notoriedad en el mundo del anime gracias a su trabajo como autor gráfico de uno de los animes más influyentes de los 80, *Saint Seiya*, además de otros importantes trabajos. Entre ellos destacan sus duros comienzos en la Mushi Pro., la compañía de anime de **Osamu Tezuka**. En su larga trayectoria profesional ha realizado los diseños de personajes y ha dirigido la animación de multitud de series. Una que nos cautivó a muchos de pequeños fue la coproducción francojaponesa *Ulises 31*, en la que **Araki** diseño los personajes. Otra fue la adaptación al anime del famoso manga *Versailles no Bara* (*Lady Oscar*), basado en el shoujo manga de **Ryoko Ikeda**.

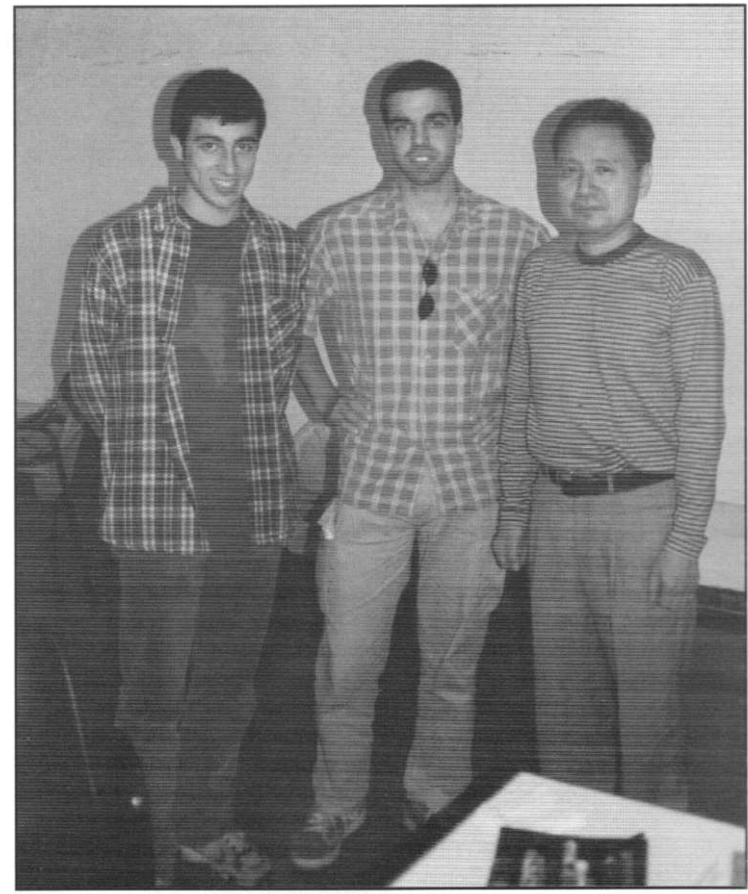
En la actualidad el Sr. **Araki** tiene su propio estudio, Araki Productions, y ha realizado labores de animación y diseños de personajes en series como *Aoki Densetsu Shoot!* (que pudimos ver aquí emitida por Tele5), las espectaculares OVAs de *Babel Nisei*, basadas en un manga clásico de los años 60, o las más recientes *Kindaichi Shonen Jikenbo*, un popular anime de detectives, y *Yuugi Oh*, basada en un manga de **Kazuki Takahashi**. No quisimos perder una oportunidad como ésta y allí nos plantamos **Jacobo Molins** y yo, grabadora en ristre, colándonos en un momento libre que el Sr. **Araki** tuvo: gracias otra vez a **Nuria Teuler** por conseguirnos una entrevista con él a última hora (la cosa estuvo muy mal, no dejaban respirar al pobre hombre).

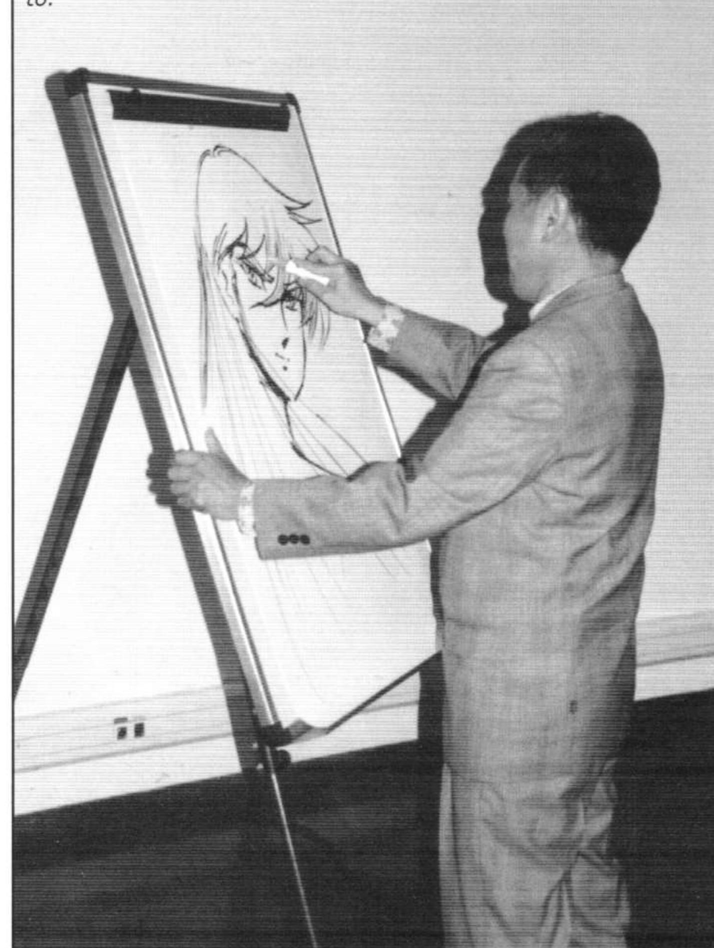




***Shingo Araki** (izquierda) dedicó muy pocos originales durante su estancia en Barcelona. Sólo unos pocos pudieron llevarse un Seiya de puño y letra de su diseñador. En la rueda de prensa (abajo) **Araki** tuvo que contestar preguntas inverosímiles.*

**MangaZone: Ya le habrán preguntado hasta la saciedad acerca de sus trabajos más famosos en el mundo de la animación. Nosotros querríamos conocer su interés en el mundo del manga.**
Shingo Araki: Mi carrera artística comenzó realmente con el manga; de hecho estuve tres o cuatro años en los que probé a dibujar mangas, pero desgraciadamente la editorial que los publicaba quebró (*que nadie sea malpensado, sois unas hienas -JJ*). Estuve trabajando durante un tiempo con anuncios de televisión y entonces fue cuando Mushi Pro., la compañía del maestro **Osamu Tezuka**, reclutó animadores de todo el país a través de anuncios en los periódicos... iban a realizar la versión animada de *Tetsuwan Atom*. Me presenté y me cogieron, así que a partir de los veinticuatro años ya comencé a trabajar como animador, y así hasta hoy.


*De izquierda a derecha, **Luis Alis, Jacobo Molins, Shingo Araki**. El famoso diseñador japonés se empeñó en hacerse una foto con los mejores articulistas de España. No pudimos negarnos.*


***Araki** realizó un estupendo dibujo de Shiryu, el Caballero del Dragón, al finalizar la mesa redonda. La asociación Anti-Seiya, mujeres y gays le dedicó una cerrada ovación por su buen gusto.*

**MZ: ¿Tiene todavía el gusanillo por el mundo del cómic?**
SA: Todavía me queda un sentimiento, sí, lo cierto es que antes de retirarme me gustaría dibujar al menos un manga.

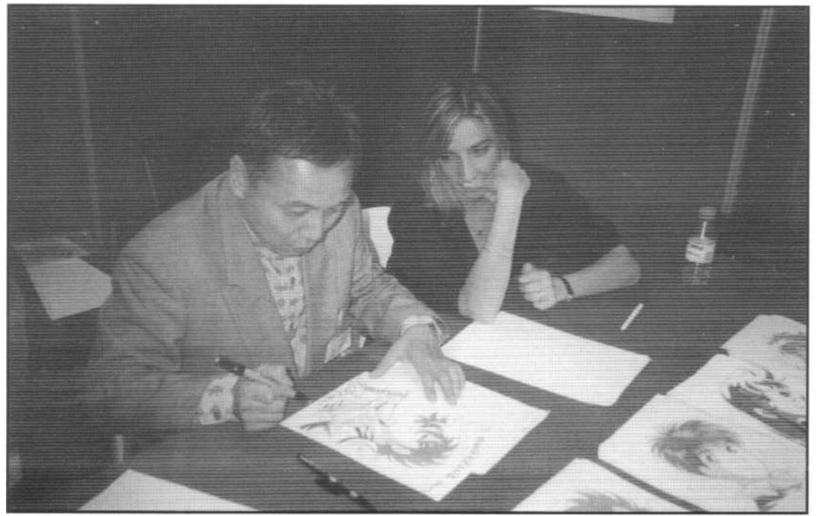
**MZ: ¿Está al tanto de los artistas y las historias actuales?**
SA: La verdad es que no mucho. Conozco algo, pero mis favoritos siempre serán **Osamu Tezuka** y **Shotaro Ishimori**, los artistas que leí en mi juventud.

**MZ: En cuanto a animación, en los últimos años se han hecho revisiones de clásicos como *Gatchaman*, *Casshan* o *Getter Robo*. ¿Qué opina de ellas?**
SA: Lo cierto es que no las he visto, en realidad no me interesan excesivamente. Pienso que como mucho pueden resultar interesantes para los aficionados jóvenes que no conocen las obras originales.

**MZ: Pero, por ejemplo, en la nueva versión animada *Shin Getter Robo*, que ha recibido muy buenos comentarios de la crítica, el propio** Go Nagai **y su Dynamic Studio han participado activamente...**
SA: Sí; de cualquier modo pienso que eso está muy bien, es muy positivo.

**MZ: ¿Qué opina de la audiencia de hoy en día, de los jóvenes que ven anime actualmente, en cuanto a las obras que usted realiza? Yo personalmente pienso que una obra como *Saint Seiya* no tendría excesivo éxito en la actualidad...**
SA: Sí, estoy de acuerdo... de las series populares más recientes la más similar a *Saint Seiya* es *Sailor Moon*, en cuanto a esquema e idea original (cinco guerreros, etc.), y las diferencias son notables; de hecho, la forma de llevar las escenas de acción es mucho más repetitiva... definitivamente, los gustos han cambiado.

**MZ: En las versiones originales, mangas como *Saint Seiya* de** Masami Kurumada **o *Versailles no Bara* de** Ryoko Ikeda **eran bastante distintas entre sí, pero cuando usted realizó las versiones animadas éstas se parecían bastante, con esos trazos tan cálidos, mucho más estilizados y muy cercanos a las tendencias del shojo, ¿se debe ésto a que tiene usted una predilección por el shojo manga?**
SA: En principio me gusta más el shonen manga. Tengo predilección por las historias con acción y deportivas, creo que son más interesantes. Pero en Araki Production hemos realizado muchos encargos diversos, y a la hora de realizar producciones aceptamos encargos de ambos géneros, tanto de shonen como de shojo, ya que tenemos la suficiente



***Araki*** *dedicando copias de sus dibujos. La esforzada* ***Nuria Teuler*** *se desgañita en descifrar su intrincada rúbrica.*

versatilidad para ello. Si los personajes se parecen entre sí, eso es debido a mis gustos y preferencias a la hora de dibujar y de diseñar a los personajes para la animación.

**MZ: ¿Hay alguna obra de animación actual que le llame la atención?**
SA: Una de las pocas que considero mínimamente interesantes es *Trigun*. No la he visto entera, pero me llamó la atención ese mundo imaginario en el que se desarrolla la trama... los personajes tampoco estaban mal del todo.

**MZ: Los personajes de las series de animación actuales son bastante distintos a los suyos... su estilo es bastante diferente, ¿no? ¿Tienen popularidad sus animes e ilustraciones hoy en día?**
SA: Creo que mi estilo es totalmente distinto a las modas actuales y por eso el público que consume los productos que hacemos en mi estudio es bastante distinto al corriente... cuando veo lo que se hace hoy en día lo encuentro un poco distante a lo que hacemos nosotros.

**MZ: ¿Echa de menos el estilo clásico de hacer animación?¿Que opina del mercado actual del anime?**
SA: Es evidente que todo tiene un enfoque demasiado comercial, las series se hacen actualmente para vender y con tal objetivo se distribuyen mucho las labores, hay mucha gente trabajando en los proyectos y la implicación o responsabilidad artística está tan diluída que los trabajos se tornan impersonales. En Araki Pro. intentamos que esto no ocurra: personalmente encuentro mucho más atractivas y creativas las obras antiguas, que se realizaban con menos gente, pero la gente se cuidaba más de su trabajo, había mucha mas carga artística. Si, en ese aspecto echo de menos cómo se hacía animación antiguamente.

***(MZ: Pues eso es todo, muchas gracias por atendernos y felicidades por su brillante carrera.***
*SA: De nada, chicos, sois los mejores, y además los más guapos. —JJ).*

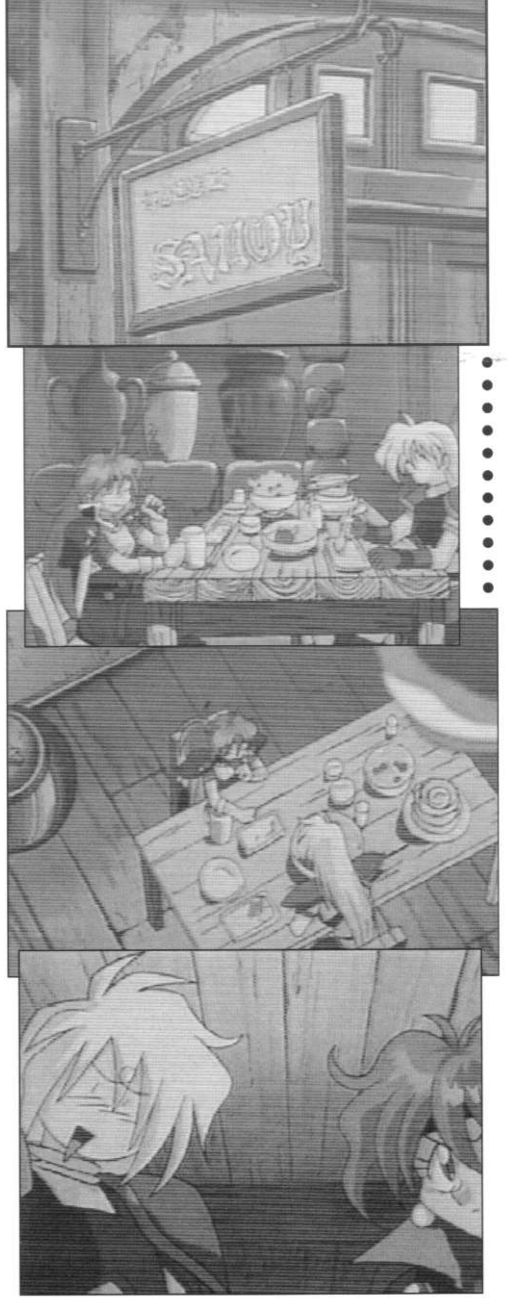
***MangaZone***



# Entrevista con...

## Gaudy Gabriev

Tras la pasada entrevista ya hace dos números a Lemmear, este mes hemos decidido que era más seguro —y barato (mi cazadora, ¡¡snif!!)— entrevistar a un personaje masculino, pero, pese a todo, no nos salimos del género (guerreros inteligentes de fantasía heroica y eso...), aunque esta vez hemos ido nosotros a una posada de aquellos lares.





Entro en el local y hace una peste a asado que echa de espaldas; echo un vistazo general y creo descubrir dónde se encuentra, cuando descubro que en una de las mesas, la cantidad de platos vacíos oculta la visión del comensal. Me acerco a la mesa y a duras penas consigo apartar unos cuantos platos, cuando de entre ellos aparece la cara de una chica pelirroja que mantiene una lucha tenaz con un tipo rubio con el pelo largo por ver quién consigue pinchar el último pollo asado de la mesa.

Finalmente, y tras una cruenta y encarnizada lucha, la chica consigue pellizcar al chico en la pierna, aprovechando el momento de debilidad de éste para pinchar el pollo y... ¡tragárselo entero de una sola vez! Acto seguido, la chica me mira y me señala con el tenedor.

—¿Quiemf esf efte?— Pregunta al chico rubio, que mira con expresión afligida el plato vacío en el que antes estaba el pollo.

—¿Eh?— El chico me mira, y por fin consigo reconocerlo (lo único que podía identificar antes eran los brillos de los tenedores clavándose en la mesa y chocando el uno con el otro de una forma amenazadora para mi integridad.

—¿Qufe fién efs esfte fipo?— sorprendentemente consigue articular esta mientras mastica el pollo.

—¿Ah?— Gaudy no le hace caso a ella (ni a mí) y sigue mirando el plato con expresión de profundo pesar y aflicción.

Ella consigue tragar (aunque yo más bien diría engullir) el pollo después de masticarlo furiosamente un par de segundos, se levanta de forma acalorada, coge a Gaudy por la pechera y lo agita de un lado a otro frenéticamente, a la vez que grita: "¡Gaudy, maldito idiota, he dicho que quién es ese!".

—¿Eh?— Gaudy parece recuperar en parte la compostura y mira a la chica con cara de desconcierto. —¿De quién me estás hablando, Rina...?

—¡De ese!— Rina, claramente irritada, me señala con el tenedor que todavía no ha soltado mientras con la otra mano sigue agarrada furiosamente a Gaudy.

—¡Ah! ¿Ese?—. Gaudy por fin parece hacerme caso. —Este... creo... que... ¡Ya está! Venía a traerme los entremeses!

De repente, sin que yo pueda hacer nada, una enorme gota de sudor nos recorre la espalda a Rina y a mí.

—Esteee... Gaudy... yo venía a hacerte una entrevista...

—¿Lo ves? Lo que yo decía—. Gaudy sonríe a Rina con aire de autosuficiencia, ante lo cual ella le propina un golpe en la cabeza de lleno con el puño que me duele hasta a mí.

—¿Y tú vas a hacerle la entrevista a este cabeza de chorlito?—. Rina levanta a Gaudy, que en este momento se encuentra más inconsciente todavía que de costumbre.

—Eh... bueno... sí...

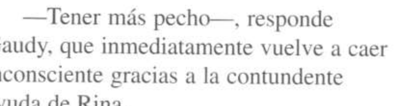
—¡Hazme a MI la entrevista! Después de todo, yo soy la protagonista indiscutible y supergenial de la serie, yo soy... ¡La gran hechicera Rina Inverse!

—¡Ah!, ¡la famosa ladrona y malvada hechicera Rina Inverse, enemiga de la humanidad y de todo ser vivo!

—Eh... bueno, sí... más o menos.

La examino de arriba a abajo; la anterior entrevista que hice a un personaje femenino me salió bastante cara (mi sudadera, snif), pero con ésta no parece que vaya a haber peligro, así que, después de meditarlo un rato decido que puede servir.





—Bien, empecemos pues. ¿Cómo consigues lanzar hechizos tan poderosos como el Dragon Slave? ¿No es muy peligroso para una niña de tu edad lanzar esos conjuros?

—He, he, he. **¿QUIERES VER COMO NOOOO?** —Rina extiende la mano hacia mí y un halo de energía empieza a vislumbrarse en torno a ésta, mientras ríe de forma claramente nerviosa y sádica.

—No... mejor que no... eh... ¿Cómo consigues mantener tan buena figura con la sabrosa dieta que tienes?

—Bueno, la verdad es que no es fácil ¿sabes?—. De repente, y para mi alivio y seguridad personal, ella cambia de actitud. —Realmente jamás me estoy quieta en un sitio, y no es que no quiera yo, es que no me dejan en paz: si no me persigue un demonio, lo hace un hechicero chiflado, y si no llega el Xellos ese y me mete en otro lío para acto seguido desaparecer como si tal cosa, y eso es cuando no se ponen todos de acuerdo para hacerme la vida imposible...

—¿Cual es tu mayor anhelo?

—Tener más pecho—, responde Gaudy, que inmediatamente vuelve a caer inconsciente gracias a la contundente ayuda de Rina.

—Buenooo... como iba dicidendooo... yo, la principal y absoluta protagonista de la serie, sólo tengo un propósito en mi vida: hacer el bien a la humanidad y conseguir convertirme en la principal heroína, la más famosa, admirada y, sobre todo, rica hechicera del planeta.

—¿Por lo tanto, según veo, lo primordial para ti es ganar dinero?

—Sí, claro, el ser una heroína está bien y eso, pero necesito dinero para comer, comprarme ropa... de hecho, normalmente suelen chamuscarme bastante, ¿sabes?

—¿Ah, sí?—. Me aparto un poco. —Así que te suelen romper la ropa y eso—. Me alejo un poco más...

—No, en realidad no, sólo cada seis o siete capítulos...

—Ah... y ¿hace cuánto que no te pasa?—, pregunto con nerviosismo, mirando hacia todos lados.

—No mucho, ayer mismo tuvimos que enfrentarnos a unos malvados ladrones que nos encontram... er... estooo... quiero decir que nos **encontraron** en el camino, y resulta que había un hechicero con ellos. No veas cómo me puso con la bola de fuego...

—Bueno, eso es todo. ¿Algo que decir a nuestros lectores?

—Bueno, para los lectores no se me ocurre nada, pero en pago por la entrevista tú vas a pagar la comida. Adiós.

Y, antes de que pueda hacer nada, veo cómo coge a Gaudy y desaparecen volando por la puerta (literalmente).

—Señor.

—¿Sí?

—La cuenta.

***Pedro Almagro***

# Noticias

**Saint Seiya**

La gente se preguntará cómo es que una serie tan famosa como la de *Caballeros del Zodíaco (Saint Seya)* no la repone ningún canal. Hemos recibido millones de cartas pidiendo que hiciésemos algo al respecto, que metiéramos cizaña a los canales de televisión para que volvieran a emitir otra vez esta magnífica serie.

Pues bien, ni cortos ni perezosos lo hicimos: llamamos a todos los canales que una vez emitieron dicha serie, al igual que a los que no por si la habían comprado, pero la contestación fue siempre la misma, disculpándose porque no podían emitirla, y no por falta de ganas, sino por una prohibición de la asociación I.N.U.T.Y.L.E.S. (Instituto Nacional Único de Televisión Y Libre de Estropear Series).

Rápidamente llamamos a dicha asociación para que nos explicaran sus motivos y razones, y qué ocurría con esta serie. Esta asociación consideraba que no era moral emitirla, ya que sus protagonistas lo único que hacían era luchar y partirse entre todos la cara; había excesiva sangre y mucha violencia, pero el motivo fundamental de todo el problema es que había personajes demasiado afeminados y que rozaban la homosexualidad, además de que Shun, el Caballero de Andrómeda, e Iki, el Caballero del Fénix, los cuales son hermanos, aparentaban tener más que una relación fraternal, casi rozando el incesto. En otra parte de la serie, consideraban que la maestra que enseña a Seiya, aparte de enseñarle artes marciales le forzaba sexualmente y obligaba a realizaba actos sadomasoquistas al pobre chiquillo.

También los nombres de otros personajes, como el Caballero de la Rosa o el Caballero de Virgo, resultaban demasiado evidentes, y entre líneas incitaban con dichos nombres a la homosexualidad, según decía esta asociación. Otro punto importante era que el lugar de donde provenía la maestra de Seiya era un sitio en donde sólo se admitían mujeres; la asociación comentaba enérgicamente que era evidente que eso demostraba un foco de lesbianismo incipiente en la serie, y todos esos factores convertían a *Saint Seiya* en algo imposible de ser emitido.

***Daniel García***

# CORREO

Bueno, en este número hacemos prácticamente un "especial e-mail", porque nuestro buzón electrónico no ha parado de recibir mensajes uno tras otro, tanto preguntas de una línea como críticas de varias páginas, como podréis comprobar. Así que hemos decidido dar salida a la mayor parte de mails atrasados y ponernos al día con el asunto. Hasta a la encuesta sobre el CD nos han respondido por e-mail. Pero bueno, ¿qué ha pasado con las cartas de papel? ¿No os enseñó vuestra mamá a mandar sobres de correos? ¿O es que nunca hacíais caso a la querida vieja cosa? Desde luego, qué vergüenza, so comeyogures ¬_¬i.

**Hola a todos.**
**Antes de nada, tengo que disculparme por lo mal escrito que va a estar ésto, pero es que estoy utilizando un sistema UNIX, que es lo que utilizamos en mi Facultad (estudio Física), y no puedo utilizar tildes ni esa letra que va después de la n y antes de la o. En su lugar, usaré la nh, como hacen los portugueses.**
**Una vez aclarado ésto, empecemos. Me llamo Salvador, tengo 20 años y bla, bla, bla. Para más información, os echáis un vistazo al número 20 de la primera epoca, en la que sale una carta mía. El asunto de que os vuelva a escribir es que tengo unas preguntas que haceros. Por fin he conseguido convencer a mis padres para que me dejaran ir al Salón del Manga, y allí he estado. A mi entender, lo mejor, sin duda, fue la sala de proyecciones, y de ahí es de donde sale la pregunta. «Mimi o Sumaseba» y «Mononoke Hime» las pasaron en versión original subtituladas al castellano por E.G.O. Films. Al final de «Mimi o Sumaseba», y después de todas las paridas que sueltan durante los créditos sobre la vida y milagros de los integrantes de esa «panda», ponen la URL de su página web. Podríais dármela? Es que no consigo localizarlos.**
**Otra cosa. Tengo en mis manos el catálogo de la librería Continuará, y no encuentro ningún CD con la banda sonora de «Mimi o Sumaseba», y me niego a creer que no lo hay. Si sabéis de su existencia, ¿podríais darme la referencia (si tenéis la de SM, mejor)? ¿Sabéis si en dicho CD está incluida la versión de «Country Road» que interpretan los protagonistas en el taller de violiones?**
**Gracias por todo y hasta el próximo e-mail (o carta).**

***Salvador Rebollido Amigo***
***Santiago de Compostela***

La verdad es que ésto del Unix es cuanto menos peliagudo, porque parece que hay que ser medio brujo para dominarlo. Por no hablar de que deberías estar estudiando en vez de perder el tiempo escribiendo a una revista de chorradas tebeíles ;-).
En cuanto a tu primera cuestión, esa es una pena que compartimos contigo, dado que durante el Salón hablamos con los muchachos de EGO Films y nos prometieron enviarnos unos ejemplos de su trabajo, pero acabamos perdiendo la tarjeta que nos dieron con sus datos (sí, ya sé, hay que ser capullos) y ellos no nos han enviado todavía nada. Tendrás que buscarte la vida tú solito y bucear por Internet, a ver si los encuentras.
En cuanto a tu otra duda, te podemos ayudar y no. Por supuesto que existen CDs de Mimi wo Sumaseba, y de hecho el que más te interesa es el *Mimi wo Sumaseba Image Album*, que incluye ese tema (es el tema central de la película). La mala noticia es que no encontramos la referencia por ningún sitio. Te tocará seguir buceando en Internet para encontrarla. Zorry very mucho.

**Hola, me llamo Javier Romano. Os quiero felicitar por la revista, ya que me gusta mucho. Pero comprar la nº 9 (Junio 98) en Noviembre es un poco fuerte. Espero que a partir de ahora ya no haya estos cortes. No sé si habrá sido por problemas de la editorial, la distribuidora o cualquier otra cosa pero espero no tener que volver a pasar tanto tiempo sin ella (espero que ésta pequeña crítica no os moleste). Me gusta mucho la sección «Hablando japonés» y me preguntaba si podría ser más técnica: pronombres, uso de los verbos, vocabulario, etc.**
**Otra cosa que quería preguntar es que en este mismo nº, en una carta del Correo una chica estaba interesada en los episodios de *Los Caballeros del Zodiaco*. Se llama Mari Carmen Cabaleiro, de Pontevedra. Me gustaría que me dieseis su dirección para poder escribirle.**
**Gracias y hasta pronto.**

***Javier Romano Simón***
***1853@cai.svalero.es***

Hombre, la verdad es que el retraso con el que te ha llegado la revista es ciertamente espectacular, pero nosotros no tenemos la culpa. Es posible que tu librero no pidiese o no recibiese el número en su momento, o que en un pedido posterior haya pedido o se la hayan mandado números atrasados. Reconocemos que ha habido varias ocasiones en las que nos hemos atrasado un mes (de hecho ahora deberíamos ir por el nº18 ó 19 y vamos por el 14), porque no hemos dado abasto para hacer todo lo que teníamos que hacer (cómics, revistas, monográficos...), pero últimamente estamos siendo muy estrictos con las fechas de salida, como habrás podido comprobar, incluso llegando a sacrificar algún lanzamiento si ello nos impedía mantener la periodicidad, así que no creo que vuelva a pasar algo así. Y es que ésto de las distribuidoras es el cuento de nunca acabar. Lo único que podéis hacer es pedir a vuestro librero que os guarde el ejemplar o que pida a la distribuidora él mismo. El nº de Junio está en Samurai Distribuciones desde Junio. Es una pena que te gustara la sección Hablando Japonés porque ya no está. Siempre pasa igual. La gente no dice nada cuando está y cuando se quita todos escriben diciendo lo chula, amena e interesante que era. En fin.
En cuanto a la dirección de Mari Carmen Cabaleiro, nosotros no podemos dártela, sólo podemos publicar tus datos (en este caso tu dirección de e-mail) y, dado que ella parece ser una lectora habitual, y por lo tanto debe soler leer el correo, si ella quiere pues que se ponga en contacto contigo. ¡Así van las cosas, chaval! Un saludo y hasta otra.

**¡¡Hola chicos!! ¿Que tal estáis? Yo muy bien, no acostumbro a escribiros porque me aterroriza la idea de pensar que puedo ver mi carta publicada, pero ya que os envío la encuesta, quería al menos comentaros un poco qué me parece vuestra revista.**
**Me encanta poder ver que en vuestra revista los CDs son comentados tan bien y encima con el título de todas, todas las canciones, en más de una ocasión he seguido vuestros consejos y como japonés no sé, me sirve de mucho poder leer en letras occidentales los títulos japoneses, por esta razón echo de menos las "clases de japonés". Vuestros dossiers centrales son muy completos y muy interesantes, prefiero que me habléis de una serie totalmente de una vez que leer muchos con cuatro cositas poco interesantes (pues generalmente cualquier fanzine te lo puede decir) y hacerlo infinidad de veces.**
**Por cierto, el artículo de *Mononoke Hime* fue genial. He visto la película (¡¡por fin!! en el Salón) y mientras la veía recordaba cada una de las líneas del artículo.**
**En el artículo de este mes (nº13) de Expocomic´98 os quejáis de la poca cultura de cómics de gran parte de la gente que lee manga. Quizá sí hay mucha así, pero no os desaniméis porque conozco mucha gente que aprendió a leer leyendo cómics (yo una de ellos, y eso hace la tira de años) y los he leído toda la vida de todos los autores, nacionalidades y estilos, y si ahora leemos mangas es porque es un aspecto que faltaba.**
**Bueno, no quiero alargarme demasiado, seguid así y no os desaniméis. ¡Ánimo!**

***M. Assumpció Font***
***Tarragona***

Me parece fatal que no escribas: ya no nos escribe nadie así que... Gracias por tus alabanzas, bla bla bla. En realidad somos unos chapuceros de tomo y lomo. Lo de hacer los artículos por entregas ya lo probamos una vez, con el megaartículo de "El erotismo en el manga", que publicamos en nuestra 1ª etapa durante varios números (concretamente del 16 al 21). La cosa quedó deplorable, no ya por el hecho de que los textos en sí fueran pajas mentales de un anormal impresentable, sino porque además la cosa se extendió en el tiempo y el espacio, restando al proyecto el poco sentido que ya tenía desde un comienzo (*espero que disfrutes a gusto porque este es el último correo que vas a contestar hasta el fin del "tiempo y el espacio"—JJ*). Una pena. O sea que prepárate a ver más artículos seriados, ¡a ver si vendemos más, leches!
El artículo de *Mononoke Hime* era bastante extraño: una sinopsis exhaustiva del film sólo sirve a quien no lo ha visto y quiere enterarse de todo si está escrita correctamente, algo bastante alejado de la realidad en el caso de lo que yo escribí. Por lo menos es la sinopsis más completa y detallada que se ha hecho del film hasta la fecha en castellano: dudoso honor que nos atribuimos en esta vuestra-nuestra revista.
Me alegro que leas todo tipo de cómics, es una prueba de inteligencia y ponderación irrefutable. Evidentemente hablaba por la masa de consumidores sin mayor pretensión e intereses que el de la serie de moda. No hace falta que nos digas que no nos desanimemos, ya hace tiempo que estamos desanimados, pero con tal de leer vuestras tiernas misivas a final de mes, todo vale la pena.
Un saludo.



*Dibujo original de Ruth Pérez Romero*

Hola, soy un otaku de Terrassa (BCN) que, indignado por vuestro último número, se ha molestado en escribir para daros un tirón de orejas. Vamos por partes:
Empezaré por el artículo de *Marmalade Boy*: lo peor que he visto en mi vida. Es una crueldad hacer un artículo de ese tipo, y le podéis decir a la señorita encargada de hacerlo que se puede dedicar al cultivo de las habas silvestres y otras legumbres, ya que para articu-lista no sirve.
Primero, no se puede llamar artículo, porque un texto que sólo hace que reventar el final de una serie se llama «spoiler». Tampoco es muy lícito hacer un artículo «spoiler» de una serie que está siendo emitida aquí (además de publicarse el manga), y que todos podremos ver. Ésto hace que mucha gente no quiera leerse el artículo por no saber lo que pasará, y gastéis unas páginas (en color) para nada.
Segundo, ¿qué pasa con la ficha de personajes? No he visto nunca una más mal hecha. ¿Sólo cabían unos cuantos, o es que Satoshi Miwa no le gustaba a la que escribió el artículo? Mal... muy mal...
Para finalizar, decir que en el apartado de otras obras tampoco se ha lucido, y que se ha dejado, por cierto, la obra que Wataru Yoshizumi escribió entre *Marmalade Boy* y *Mint na bokura*, que tiene cierta relación con esta última (Akane, la protagonista, es la hija del hermano gemelo del padre de Noel y Maria, o sea, que es su prima). Aunque fue una obra corta, duró por lo menos dos volúmenes, y es una historia muy interesante (he logrado reunir todas las ribbons donde fue publicada, y así tengo las portadillas y páginas a color).
Aunque sea un chico, me gustan ciertas series de shojo, y en especial las de Yoshizumi, de las que me considero medianamente experto. Cuando todavía no se había decidido publicar *MB*, ni emitirla por la televisión (en 1996-97), circulaba por España una traducción del primer tankoubon de *MB* (no pude hacer más), y fue cuando empecé a interesarme por esta genial autora (la traducción la hice por unas amigas mías). Es por eso que me da pena que un artículo como éste se publique, ya que no contiene ni opinión, ni crítica, sino sólo spoiler, datos (incompletos) y hojas de personaje (tb. incompletas).
Si algún día queréis, me ofrezco para hacer un artículo de *Mint na bokura*, de la cual estoy traduciendo los tankoubons (si a vuestra amiga Eva le interesa le puedo pasar los scripts), y dentro de poco tendré la página acabada. Os aseguro que será bastante más bueno que este último.
—A Eva: no te lo tomes mal, pero tenía que desahogarme—
Seguimos:
Ahora iré a por el artículo de *Slayers*: En éste, la información no está del todo mal (aunque, con la forma de explicar las diversas líneas temporales de *Slayers*, no creo que nadie os haya entendido), aunque el artículo no viene ya a cuento, porque se han hecho un montón de artículos sobre *Slayers* (yo mismo hice uno para el tercer Salón del Manga), y llegáis un poco tarde.
Lo totalmente incomprensible es lo que hacéis con los nombres: ¿cuál preferís: Gourry, Gaudy, Gauley...? No os aclaráis ni con el pobre Xellos ¿Zeroth?, y podríais por lo menos haberos puesto de acuerdo entre vosotros para poner un sólo nombre por personaje, o la gente pensará que Gourry (en mi opinión, como realmente debería llamarse), tiene personalidad triple. También (supongo por no haber hablado entre vosotros), en los dos artículos os repetís, y no decís nada de los diferentes mangas que hay de *Slayers*.
Como en el otro artículo, sólo vais soltando información, cosa muy mal hecha, ya que para eso me conecto en Internet, me voy a anipike, y tendré treinta páginas de información de *Slayers* —información, la necesaria, y además, tiene que estar resumida—.
Finalmente, me voy a por el artículo sobre la última cinta de *Evangelion*. Decidle a Darkmind que los episodios 25 y 26 los vuelva a ver con los ojos abiertos, ya que hay series que hay que entender (o intentarlo ^_^'), y no esperar que te lo den todo masticado. Según él, ¿sobran estos episodios? Yo creo que no, y que se complementan con *The End of Evangelion*.
-OFF TOPIC-Decidle a quienquiera que dibuje el *Neon Apocalipsis Evangelion*, que la idea está patentada, y que desde no hace mucho se publica el *Neopako's EVANGELION*, la original spainparodia sobre *Evangelion*. Pero si quiere (y no está demasiado subido a las nubes), podemos hacer un intercambio de material e ideas, y puedo enviaros lo que tengo publicado.
Pues eso, que espero que me publiquéis la carta, y aceptéis de buen grado mis críticas, ya que no he dejado ir berridos ni insultos y, en mi humilde opinión, tengo razón en todo lo que he escrito.

*Marc Ortiz Costa*
*MAK A.K.A Tabris*
*Terrassa (Barcelona)*

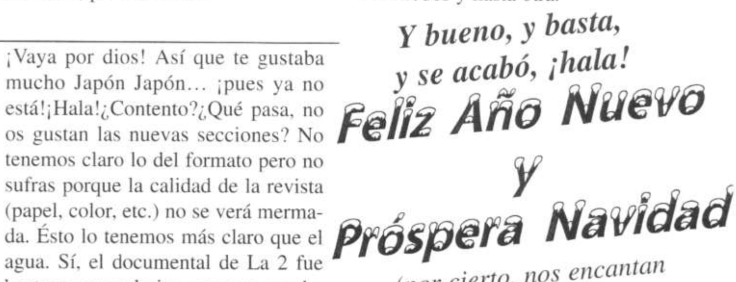
¡Vaya! Para que veáis que no todo son cartas amables y peloteras. También hay gente a la que le parece mal lo que hacemos. Bueno, empecemos. Respecto al artículo de *Marmalade Boy*, apuntamos tu sugerencia. Personalmente estoy de acuerdo en que no merece la pena un artículo que sólo se dedica a reventar finales. Sin embargo, creo que el artículo de **Eva** tenía más aspectos de interés y no había tanto 'spoiler'. Ten en cuenta además que hay gente a la que le gusta saber con antelación qué es lo que va a pasar en las series, además de que un culebrón como *Marmalade Boy* tiene sus aspectos interesantes en la acción puntual, en lo que está pasando en el momento. ¿Crees tú que la serie pierde interés por explicar el final, si está claro que Miki va a acabar liada con alguno de los dos? Además, al lector que no le interesa o no quiere enterarse de los acontecimientos siempre le queda la opción de no seguir leyendo. Así de simple.
En cuanto a lo que se queda sin salir (todos los personajes, otras obras del autor...), te aseguro que no es posible reducir más el tipo de letra: nos gustaría ser más exhaustivos todavía y poner todos los datos disponibles pero la mayoría de las veces simplemente no cabe. Y otras, no nos acordamos. Somos humanos.
Es muy interesante que seas experto en esta autora porque a partir de ahora no tendremos más fallos en artículos relacionados con ella: quedas nombrado nuestro asesor oficial sobre **Wataru Yoshizumi**. Pero piensa que hay gente que no es experta como tú y que agradece que se haga una introducción de la serie. Estaremos encantados de contar contigo para cualquier futura colaboración que tenga que ver con la autora: con que sea la mitad de buena de lo que alardeas, saldrá un artículo de puta madre.
En cuanto al artículo de *Slayers*, es de agradecer que reconozcas que la información está bien: no la saqué de internet sino de horas y horas de bucear entre varios años de ejemplares de la revista Dragon Magazine. Si tú piensas que las líneas temporales de *Slayers* son fáciles de explicar, pues anímate y envíanos tu propia explicación sencilla de esta serie que entre novelas, series de TV, OVAs, películas, mangas y videojuegos tiene más de una docena de variantes con subtítulos distintos. En cuanto a los errores de transcripción de los nombres, fue falta de coordinación y prisas, y pedimos perdón. Lo apuntamos como algo que no debe repetirse en el futuro. En cuanto a los mangas, los tienes comentados en este mismo número, y es que te contesto lo mismo: no cabe. Para hablar de todo de forma exhaustiva habríamos de sacar cien páginas cada mes. Somos machotes, pero no tanto.
Por último, eres muy libre de estar de acuerdo o no con las opiniones de un articulista sobre una serie u obra en concreto. De la misma forma que un articulista es libre de expresarlas. Si te sirve de algo, mi opinión sobre el final de *Evangelion* (ep. 25 y 26) es que son obras maestras irrepetibles en el mundo de la animación, infravalorados por mucha gente que prefiere la espectacularidad a la expresión artística. Pero su opinión es tan válida como la mía, así que no despotrico. Tu "humilde" opinión nos ayuda a darnos cuenta de nuestros muchos errores (sabemos que no somos perfectos ni muchísimo menos, sólo hay que ver a nuestro redactor jefe) (*¿te crees gracioso, imbécil, cara de mierda? —JJ*), aunque hay cosas que no se hacen de otra forma porque es imposible. Gracias de todos modos y hasta otra.

**¡Qué tal!**
**Es la primera vez que os escribo, pero llevo comprando y leyendo la revista desde el número 5 de vuestra primera etapa (aquella tapa roja y blanca me llamó la atención en el Salón del Cómic que aún se hacía en el Born de Barcelona).**
**Bueno, vuestra revista cada día se hace más y más profesional, y me gusta. Ahora lo que echo en falta es la sección «Japón Japón» —me encanta saber cosas sobre la cultura japonesa—. Pero bueno. Como veis estoy siendo rápido, es que estoy conectado desde la universidad y se me está acabando el turno.**
**Más cosas: ¿cambiar el formato es necesario? Vaya. Por cierto, ¿visteis el programa especial sobre manga que hicieron en La 2? Horas hablando y con secuencias de *Robot Carnival*. Era la noche temática y tal. Por cierto, tanto despotricar sobre Norma y ahora va y el papel lo vuelven a hacer blanco (ved *Flag Fighter*). Bien por ellos.**
**Bueno, me voy que ya está aquí la que le toca el turno. Ta' luego.**

*Jesús Moreno Molas*
*jmorenmo@7fcat.ub.edu*

¡Vaya por dios! Así que te gustaba mucho Japón Japón... ¡pues ya no está!¡Hala!¿Contento?¿Qué pasa, no os gustan las nuevas secciones? No tenemos claro lo del formato pero no sufras porque la calidad de la revista (papel, color, etc.) no se verá mermada. Ésto lo tenemos más claro que el agua. Sí, el documental de La 2 fue bastante completito, aunque tocaba algunos temas un poco de pasada. Lo del papel blanco de Norma es una agradable novedad. De hecho ya hemos comentado el hecho en las reseñas de manga español de este mismo número. ¡Hale, hasta otra y déjale el turno a los demás, abusón! ☺

*Y bueno, y basta, y se acabó, ¡hala!*




*(por cierto, nos encantan los Christmas)*

***Luis Alís & JJ***

**Apdo. de correos 12319**
**E-mail: Berserker @mx2.redestb.es**

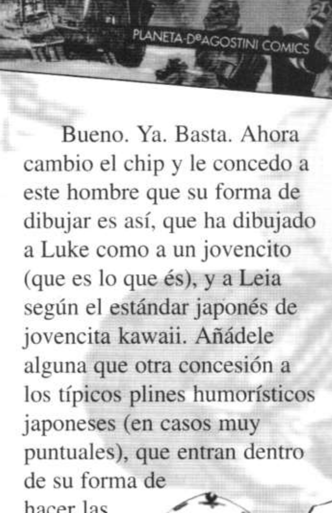
# STAR WARS

## LO RECONOZCO. MI PRIMER PENSAMIENTO FUE: ¿LA GUERRA DE LAS GALAXIAS EN MANGA? QUÉ FUERTE. A VER QUÉ DESTROZO HAN HECHO, A VER...

Y es que una de las cosas que nunca me imaginé que vería era un manga de *Star Wars*. Como fan (yo casi diría freak) de todo lo relativo a *Star Wars*, la verdad es que he visto de todo: películas, novelas, maquetas, CDs, llaveros, servilletas, disfraces,... en fin, todo lo esperable en cuanto a merchandising alrededor de una saga tan popular como ésta, incluido, por supuesto, su adaptación al cómic, tanto de la trilogía original como de múltiples secuelas y precuelas. Pero no sé por qué, no me pasaba por la cabeza algo tan normal como que los japoneses hicieran su propia adaptación al cómic de esta obra. Supongo que la asociaba demasiado al mundo occidental, incluso pese a saber que la saga pegó en el país del sol naciente tanto como en cualquier otro sitio. Nunca me he alegrado tanto de equivocarme.

La voy a poner a parir. Cada vez que digo ésto todos me miran con los ojos inyectados en sangre, cargados de un odio cerval y asesino. "¿Pero qué dices? Si es una virguería... ¡¿Estás loco?!".

No, no estoy loco. La voy a poner a parir porque no me gustan los dibujos de los personajes protagonistas, caras que he mamado desde que tengo 7 años, y que me han acompañado desde entonces, desde las doscientas y pico veces que me he tragado las películas (ya he dicho que en este tema soy bastante freak) a las innumerables —no sé contar hasta tanto— que me he leído los tebeos, he mirado los posters, las postales, etc., etc. Siempre han sido fiel reflejo de los actores que protagonizaban las películas, y de repente me encuentro con que el señorito **Hisao Tamaki** pasa de **Mark Hamill**, **Carry Fisher** y **Alec Guiness**, y dibuja a un Luke y a una Leia que parecen recién salidos de EGB (o de la ESO, o de la AQUELLO, yo qué sé). Y la verdad es que se me cae el alma a los pies.

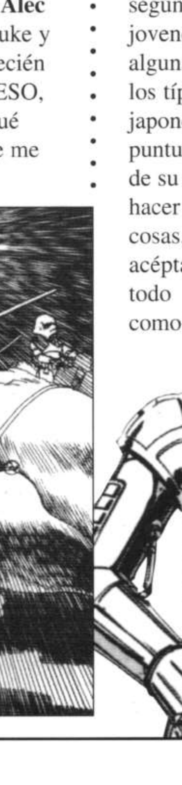


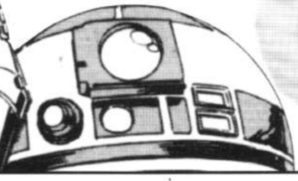

Bueno. Ya. Basta. Ahora cambio el chip y le concedo a este hombre que su forma de dibujar es así, que ha dibujado a Luke como a un jovencito (que es lo que és), y a Leia según el estándar japonés de jovencita kawaii. Añádele alguna que otra concesión a los típicos plines humorísticos japoneses (en casos muy puntuales), que entran dentro de su forma de hacer las cosas, y acéptalo todo como lo que és: un manga basado en una historia de otro (y qué otro, nada menos que **George** en persona).

Y ¿qué nos queda? Pues la mejor adaptación de *Star Wars* que he visto publicada en tebeo. Sin paliativos. Se nota que este autor ha sido

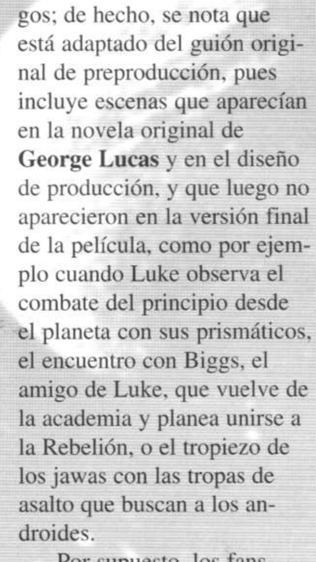


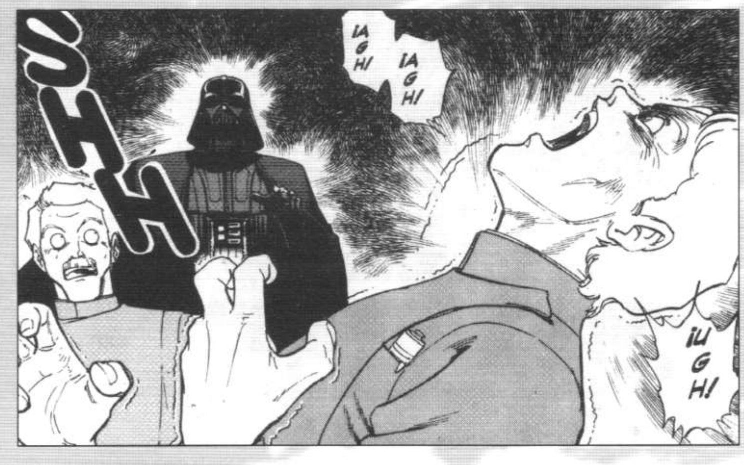






también un gran fan de la saga, desde la estupenda recreación de todos los ambientes y escenarios de la película hasta el exhaustivo detallismo en naves, vehículos y robots. El storytelling sigue al pie de la letra el de la película, incluso en los diálogos; de hecho, se nota que está adaptado del guión original de preproducción, pues incluye escenas que aparecían en la novela original de **George Lucas** y en el diseño de producción, y que luego no aparecieron en la versión final de la película, como por ejemplo cuando Luke observa el combate del principio desde el planeta con sus prismáticos, el encuentro con Biggs, el amigo de Luke, que vuelve de la academia y planea unirse a la Rebelión, o el tropiezo de los jawas con las tropas de asalto que buscan a los androides.






Por supuesto, los fans antiguos (por no decir casi treintones como yo) de las adaptaciones de Marvel echarán en falta el consabido color (y el precio de 50 pts. ¬_^), pero se sea o no aficionado al manga nadie puede dejar de apreciar el brillante trabajo que el autor a conseguido a base de las tradicionales tramas, que consigue que ese color no se eche en falta en absoluto. Es más, personalmente pienso que ningún dibujante de *Star Wars* (y mira que las colecciones cambiaban de dibujante más que de número) consiguió con su color igualar el resultado de **Tamaki**.

La edición española de Planeta es brillante, aunque últimamente eso ya no era ninguna sorpresa gracias al trabajo de **Ana Mª Meca**, y la única pega que se le puede achacar es, si acaso, el consabido orden de lectura invertido que hacen que Luke, por ejemplo, maneje el sable láser con la izquierda, y semejantes por el estilo. El Estudio Phoenix se ha lucido de nuevo a la hora de realizar todo el conjunto; hasta las onomatopeyas están resueltas muy correctamente. Y la portada, obra de **Jesús Saiz**, tampoco tiene desperdicio. Casi cien páginas de cómic, que se prolongará durante 12 números dentro de la Biblioteca Manga, con su formato habitual que ya hemos visto en títulos como *Dragon Half* o *Dr. Slump*, y a un precio al alcance de cualquiera. ¿Qué más se puede pedir?

En fin, resumiendo, que es una compra in-dis-pen-sable para cualquier aficionado a *Star Wars* como magnífica adaptación en cómic, y a cualquier aficionado al manga como estupendísimo tebeo. Incluso es recomendable para aquellos (posiblemente extraterrestres infiltrados) que no hayan visto las películas, pues es lo mismo pero en cómic, y de los buenos.

***The JavHunter***

# SLAYERS el manga

*Slayers* ha tenido dos adaptaciones al manga partiendo de la idea original de las novelas. No es sorprendente que una serie con éxito tenga su manga, pero con *Slayers* ha sido algo diferente. Primero fueron las novelas, publicadas en la Dragon Magazine, la afamada revista mensual de Fujimi Shobo, con guión de **Hajime Kanzaka** y dibujo de **Rui Araizumi**, los padres de la criatura. Cada mes salían historias independientes y que poco a poco volvieron locos a los lectores, consiguiendo que las recopilasen en tomos, editados en la colección Fujimi Fantasia Bunko. Hay un total de tres series de novelas. La primera es *Slayers*, a secas, donde Rina, digo Lina, va con Gourry buscando tesoros y pasando el rato, junto al resto de la peña. Salen algunos personajes que nunca serían adaptados en animación. En total se realizaron 12 capítulos recopilados en 4 tomos. Más tarde aparecieron novelas de *Slayers SP* (*Special*), situadas en un tiempo anterior y donde era Naga la que acompañaba a Lina. Fueron 12 historias más que ocuparon otros 2 tomos. **Kanzaki** y **Araizumi** se han dedicado también a otros trabajos, tanto en otras series como ayudando con las adaptaciones al anime. Estas novelas tienen la particularidad de que no se parecen demasiado a la serie de TV, sino que son más apropiadas para adaptarse en películas u OVAs, tal como se ha hecho con *Slayers Special*, aunque sí tienen argumentos válidos para un manga de capítulos independientes. Al parecer les gustó la idea y ambos empezaron la adaptación al manga de *Slayers* a principios del 95, publicándose en la revista Comic Dragon. No duró mucho, apenas tenían tiempo para todo y sólo pudieron hacer 6 capítulos, recopilados en un tomo.

Muy fiel a la serie, (algo bastante normal si tenemos en cuenta que eran los mismos autores) es la mejor adaptación que ha tenido, con un dibujo simple y no demasiado cargado, historias autoconclusivas y en general, de bastante calidad. Incluso en Estados Unidos está empezando a ser editado bajo CPM Manga. Increíble, yankis demostrando buen gusto, toda una novedad.

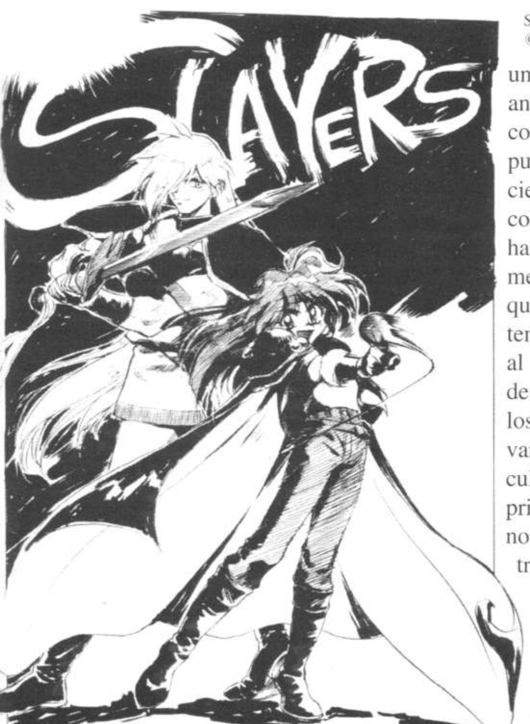
La otra adaptación de *Slayers* en manga es la de **Shoko Yoshinaka**, con la historia de **Kanzaka** y el diseño de personajes de **Araizumi**, editado por Fujimi Shobo desde finales del 95 en el Comic Dragon. Sigue en la línea de las novelas por las tonterías de su guión, pero no tiene la fidelidad del otro manga. Con los cinco tomos no se llega demasiado lejos en el argumento, sólo alcanzan a freír a Rezo. La adaptación de los personajes no tiene ninguna queja, y la chorrez del argumento tampoco; en lo que falla es en el dibujo. En los primeros tomos **Yoshinaka** utiliza un grafismo de líneas muy gruesas, tramas simples sin degradados y un aspecto muy oscuro. Afortunadamente más adelante mejora un poco y consigue un aspecto bastante más claro; utiliza







*Novelas, films books, libros de ilustraciones... ¡hay para todos, oiga!*




Slayers
©Hajime Kanzaka·Rui Araizumi/Shoko Yoshinaka/Fujimi Shobo

tramas mejores y parece que puede dedicar más tiempo al dibujo. Parece que Planeta tiene planes de editarlo, ya veremos...

De todos modos, los personajes se mezclan demasiado con el fondo —cuando lo pone— porque a veces parece que floten. Vale que dominen la levitación y tal, pero... Por otra parte, los personajes son poco expresivos, pero parece que aunque tengan otro look, convencen a los fans. El diseño es menos estilizado, sin ojos tan grandes y en general más proporcionados, pero siempre ponen la misma cara. Y Lina es aún MÁS plana, que ya es decir, sólo le faltaba eso...

La historia sigue siendo de capítulos más o menos cortos al principio, pero más adelante sigue el argumento de la serie de TV, aunque al final de cada uno parece leerse 'corte su edición aquí', cosa que no causa muy buena impresión al lector.

Sigue en la línea de humor dentro de una seriedad argumental, o sea, cosas serias que se toman a coña. Hace reír más por los 4-komas que hay entre capítulos que por la misma serie.

Para variar empieza Lina vagando por ahí y pillando tantos tesoros como puede cuando se encuentra con más malos. Cuando están a punto de convertirla en lasagna aparece Gourry, les casca y salva a la chica, creyendo que era una dama en apuros, no una cría. El resto son las andanzas de éstos y compañía yendo de pueblo en pueblo, venciendo a los malos, cobrando y comiendo hasta reventar. Un argumento nada original pero que da el pego. Suele tener historias distintas al anime o variaciones de la misma siguiendo los acontecimientos sin variar de forma espectacular, sobre todo en los primeros tomos, donde no se introduce en la trama de Rezo y compañía. Justo en la inserción de los nuevos personajes surge el punto flaco.

Amelia aparece sin más: estaba paseando por ahí, se cargan a los malos y se apunta al grupo, prescindiendo de toda su historia y la de su padre, aunque quizá sea tratado más adelante en los siguientes tomos. En un capítulo sale Amelia y se une al grupo, en el siguiente pasa lo mismo con Sylpheel y en el otro ya se enfrentan a Rezo y lo fríen. Quedan muchos detalles sin aparecer: las relaciones amorosas como el affair Lina-Gourry o Amelia-Zelgadiss, o parentescos, y destaca la desaparición de prácticamente todos los personajes secundarios a favor de la aparición de otros nuevos.

Si este manga se hubiera editado sin el apoyo de novelas y anime, probablemente hubiera sido un gran fracaso debido a la poca estabilidad argumental que presenta. Eso sí, en las páginas en color el autor se luce bastante.

Aparte de todo ésto, se han publicado varios anime-books de la serie, además de las OVAs y las películas, pero lo que más éxito tiene son los libros de ilustraciones. Hasta el momento han aparecido tres, con dibujos de **Rui Araizumi** que, aunque no son ninguna maravilla, resultan bastante graciosos y suficientemente complacientes para los que quieren ver Linas, Gourris y toda esa gentuza (y Nagas, jur jur), así como los personajes que sólo salen en las novelas.

En definitiva, dos mangas con el mismo título pero sin demasiadas pretensiones, que simplemente han aprovechado el filón de la serie para sacar productos de calidad regular.

***Keiichi***

yers
Hajime Kanzaka·Rui Araizumi/Shoko Yoshinaka/Fujimi Shobo

El autor informa:
*Neon apocalipsis Evangelion* pasa a ser *Evan S.D.*
Después de ésto el reportaje con motivo de su salida por Navidad





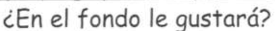























# Tenku no Escaflowne




La tercera cinta de *Tenku no Escaflowne*, que recoge los episodios siete, ocho y nueve de la serie, continúa con las aventuras de Van e Hitomi tras la aparentemente tranquila situación en las que se quedó la anterior (vamos, con Van a punto de partirle la cara a tres mercenarios). Los protagonistas, que han obtenido un refugio temporal en la capital de Astoria, Phalas, tienen que huir precipitadamente cuando Dilandau ataca dementemente la ciudad, siendo salvados en el último instante por la milagrosa aparición de Allen. Huyendo, encuentran un campamento de Zaibach que está extrayendo energist en un cementerio de dragones. Van decide atacarlo él solo, pero al destruirlo, causa una terrible explosión que lanza a Hitomi a un abismo mortal y para salvarla muestra su secreto mejor guardado, sus alas de atlante...







Esta nueva entrega de *Escaflowne* empieza a plantear las auténticas incógnitas de la trama, y es cuando la serie, fantástica desde un principio, empieza a mostrar que es mucho más de lo que parece en sus inicios. Tanto el doblaje como la traducción mantienen el mismo notable nivel de calidad que tenía en las primeras cintas, aunque lo ensombrece el error inicial de considerar a Dilandau una mujer (un poco afeminado sí, sobre todo al final, pero es un tío, ¿vale?), descubriendo así uno de los enigmas de la historia.

Para todos aquellos que sigan la serie, no os perdáis esta nueva entrega de *Escaflowne*, podéis estar seguros de que no os decepcionará.

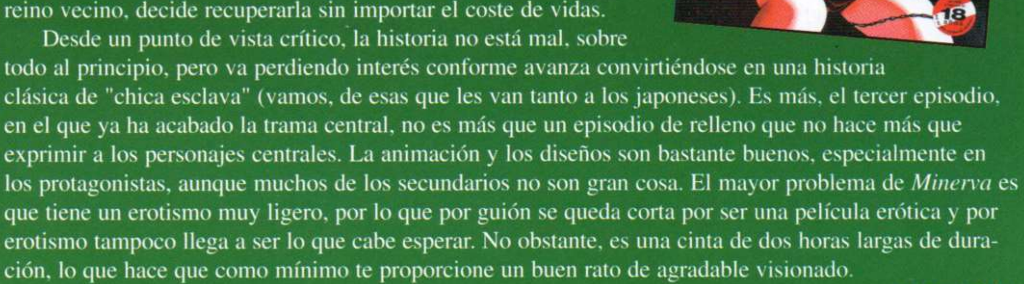


***DARKMIND***

# La Esclava de Minelva




Al parecer, tras unos meses sin que apareciera ningun título bajo el sello de Anime X, Manga Films ha anunciado tres nuevos títulos eróticos que irán apareciendo mensualmente. Tras *Noches de Luna*, acaba de aparecer la segunda cinta, *La Esclava de Minelva* (*The Fencer Of Minerva*), una historia de fantasía heroica medieval que recoge los tres primeros episodios de la OVA, que tiene un total de seis. La historia nos cuenta la vida de una joven princesa, Diana, que tras haber visto cuando era tan sólo una niña cómo los hombres de su padre mataban al chico del que estaba enamorada, ha crecido triste y consternada. Un día en el que trataba de escapar del castillo, es secuestrada por un grupo de nómadas, que la desnudan y entregan como esclava a un extraño viajero, que no es otro que el joven del que Diana estuvo siempre enamorada. Movida por el amor que siente hacia él, Diana accede a obedecerle a cambio de poder acompañarle, pero los problemas estarán servidos cuando el prometido de Diana, el príncipe de un reino vecino, decide recuperarla sin importar el coste de vidas.



Desde un punto de vista crítico, la historia no está mal, sobre todo al principio, pero va perdiendo interés conforme avanza convirtiéndose en una historia clásica de "chica esclava" (vamos, de esas que les van tanto a los japoneses). Es más, el tercer episodio, en el que ya ha acabado la trama central, no es más que un episodio de relleno que no hace más que exprimir a los personajes centrales. La animación y los diseños son bastante buenos, especialmente en los protagonistas, aunque muchos de los secundarios no son gran cosa. El mayor problema de *Minerva* es que tiene un erotismo muy ligero, por lo que por guión se queda corta por ser una película erótica y por erotismo tampoco llega a ser lo que cabe esperar. No obstante, es una cinta de dos horas largas de duración, lo que hace que como mínimo te proporcione un buen rato de agradable visionado.



***DARKMIND***

# STARLIGHT SCRAMBLE RENAI KOUHOSEI



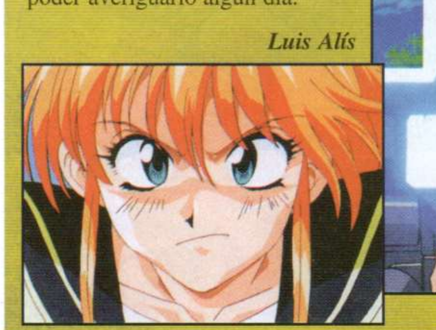


A muchos les sorprenderá que se sigan haciendo animes como este: fantasías bishojo de ciencia ficción provenientes del mundo de los videojuegos (especialmente los de simulación) y que van destinadas al sector de público más otaku y freak. *Power Dolls*, *Galaxy Fraulein Yuna*... la lista es larga, y aquí viene una más a unirse a la fiesta: *Starlight Scamble Renai Kouhosei* (*Las cadetes del amor*), que nos vuelve a presentar la ya consabida combinación entre ciencia ficción barata, chicas guapas y simpáticas (ésto último dentro de los discutibles ideales femeninos de los aficionados japoneses), y comedia estudiantil algo insulsa. O al menos ésto es lo que parece presagiar tanto el origen de la susodicha OVA como el aspecto final que presentan las imágenes.

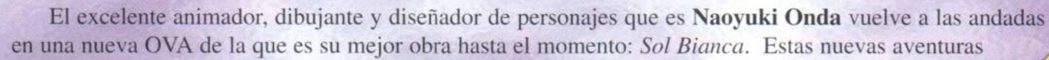
El argumento es harto original: en el año 2149, muchos de los humanos viven en una gigantesca colonia espacial en la que las labores de patrulla están asignadas a un grupo de agentes profesionales muy serios y exhaustivamente entrenados. ¡Error! Los agentes son un grupo de jovencitas alocadas y pizpiretas que junto con sus amigos se meterán en mil y un líos. Como aperitivo, su instituto sufrirá un ataque terrorista en medio de la ceremonia de comienzo de curso. Buen comienzo para esta OVA de dos episodios publicada por KSS que se puso a la venta el 27 de Noviembre y que cuenta con dirección de **Katsudono Hidemura** y diseño de personajes de **Bougu Niyama**.

Para los interesados, comentaremos que una de las principales diferencias entre el juego y la OVA es que la miríada de personajes que salían en la PlayStation ha sido cuidadosamente cercenada y que hay personajes creados expresamente para este anime. ¿Servirá de algo? Bueno, no vamos a ponerlo todo mal, y es que hay un atisbo de esperanza: las imágenes que hemos podido ver son bastante delirantes, y en casi todas sale gente haciendo barbaridades y farlopadas, así que puede que la diversión prime sobre la ordinariez. Esperamos poder averiguarlo algún día.

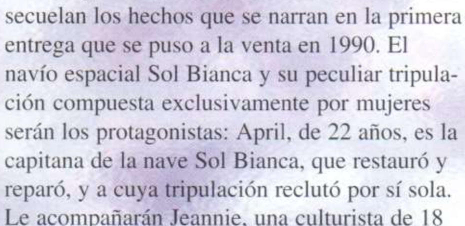
***Luis Alís***



# SOL BIANCA



El excelente animador, dibujante y diseñador de personajes que es **Naoyuki Onda** vuelve a las andadas en una nueva OVA de la que es su mejor obra hasta el momento: *Sol Bianca*. Estas nuevas aventuras secuelan los hechos que se narran en la primera entrega que se puso a la venta en 1990. El navío espacial Sol Bianca y su peculiar tripulación compuesta exclusivamente por mujeres serán los protagonistas: April, de 22 años, es la capitana de la nave Sol Bianca, que restauró y reparó, y a cuya tripulación reclutó por sí sola. Le acompañarán Jeannie, una culturista de 18 años, Jun, una ninfa informática de 16 años, Meiyo, una niña de 10 años que acude a una escuela virtual desde el navío y que tiene poderes especiales, y Feb, de 28 años, la problemática del grupo. Para estar acorde con los nuevos tiempos, el navío ha sido animado con técnicas infográficas para esta ocasión. La nueva OVA de *Sol Bianca* aparecerá de la mano de Pioneer en 1999.





Sol Bianca
©Pioneer LDC

***Luis Alís***

# Dragon Knight 4

*Dragon Knight 4*
©1998 Pink Pinneapple



Lo que comenzó siendo un videojuego cachondete para PC, de RPG en un mundo de fantasía erótica (perdón, quería decir heroica) se ha convertido, por medio de sus adaptaciones a la animación, en uno de los fenómenos más interesantes y prometedores dentro del anime porno. *Dragon Knight 4*, acorde también a su vocación de parodia porno de *Lodoss*, nos presenta reyes malvados, elfas salidorras y princesitas concupiscentes. Todo con un diseño de producción realmente cuidado, una animación de calidad y una historia más o menos digna de ser vista —teniendo en cuenta que los guionistas no se esfuerzan demasiado a la hora de escribir los animes cochinos—. En Dragon Knight 4 veremos como Natasha se embarca en una aventura en busca de su desaparecido padre, soberano del reino de Raymond. La princesita Natasha se las tendrá que ver con todo tipo de cosas alargadas y perversas. El guión es de **Akira Takano**, la dirección de **Kodo Yuuno** y diseño de personajes y dirección de animación de **Makoto Shimazaki**. Se publicarán 4 capítulos de esta OVA que comenzó a comercializarse el 27 de Noviembre.



***Luis Alís***







# Card Captor SAKURA

Publicado por Kodansha dentro de la que es la más popular de sus revistas de shoujo manga, la Nakayoshi, *Card Captor Sakura* es la simpática historia acerca de Sakura Kishimoto, estudiante de 10 años, alocada y pizpireta, que un día se encontrará con un libro prohibido que contiene una serie de cartas. Un golpe de viento las mezclará y esparcirá todas, lo que dará lugar a una búsqueda que durará toda la serie. Rebosante del dinamismo y la fantasía de las series de *magical girls*, con toda la luminosidad de la animación actual y los más modernos diseños de las **Clamp**, *Card Captor Sakura* podría ser una serie que encandilara a los espectadores españoles.

Entre los personajes más destacables de la serie podemos nombrar a Toya, el guapo hermano mayor de Sakura, que tiene mucho éxito con las chicas, o a Li Shaoran, de la misma edad que Sakura y proveniente de Hong Kong: un misterioso joven que compite con Sakura para recopilar las cartas y que podría ser descendiente del creador de las dichosas cartitas.

Por lo pronto, la serie, que se comenzó a emitir en abril con la coordinación de la propia **Nanase Ohkawa** y diseño de personajes de **Kumiko Takahashi**, está siendo recopilada en vídeo en Japón por parte de Bandai Visual, y ya van por la segunda cinta recopilatoria de 100 minutos.

***Luis Alís***

*Card Captor Sakura*


OTAKULAND
Distribuciones
真
DISTRIBUIDORES DE:
-CÓMICS
-MANGA ESPAÑOL Y JAPONÉS
-LIBROS DE ILUSTRACIONES
-CDS DE MÚSICA
-MERCHANDISING
OTAKULAND
Distribuciones S.L.
C/ Antonio Ulloa 28, bajo
28011 Madrid
Tlf: 91-4793501 Fax: 91-4792016
Distribuidor en Mexico:
MUNDO COMICS
Avda. Universidad nº726
Colonia Letran del valle
03650 - Mexico D.F.
Telf. 688 33 24 Fax. 605 51 89
Distribuidor en Argentina:
Otakuland Distribuciones
C/Junin 1372
Buenos Aires D.F.
Telf. 806 27 62.